

SUPER JUEGOS
Nº 63 ● JULIO 1997 ● 395 PTAS.
GRUPO ZETA
SUPLEMENTO GRATUITO DE VIDEOJUEGOS, MANGA Y ANIME JAPONÉS DE LA REVISTA SUPERJUEGOS
JAPANMANIA
GRATIS SUPLEMENTO
PLAYSTATION
ACE COMBAT 2
ALUNDRA
POOL BAR STORY
FIGHTERS' IMPACT
NAMCO MUSEUM VOL. 5
SATURN
GROOVE ON FIGHT
SATURN
NEON GENESIS EVANGELION
PAPELES AMARILLOS
MISS CHINA
CAZADORES DE MAGOS
DR. SLUMP
VIRTUA FIGHTER
¡7 SEXY NIPPON GIRLS!
MANGANA
LOS MEJORES TRUCOS
50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS
SUPER LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS
00063
8 420565 037006
TOMB RAIDER 2
OBJETIVO LARA CROFT
Descubre los secretos de la segunda entrega del juego más laureado para 32 bits.

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.





Vive la pasión por la velocidad con uno de los mejores juegos de coches de **PlayStation**. Contesta correctamente a las tres preguntas que te hacemos y uno de estos magníficos lotes puede ser tuyo.

■ **PRIMER PREMIO**
5 lotes de 1 consola y un juego.

■ **SEGUNDO PREMIO**
15 juegos.

■ **PREGUNTAS**

1 - ¿Cuál es el número de circuitos que puedes encontrar en RALLY CROSS?

2 - ¿Cuántos jugadores pueden competir?

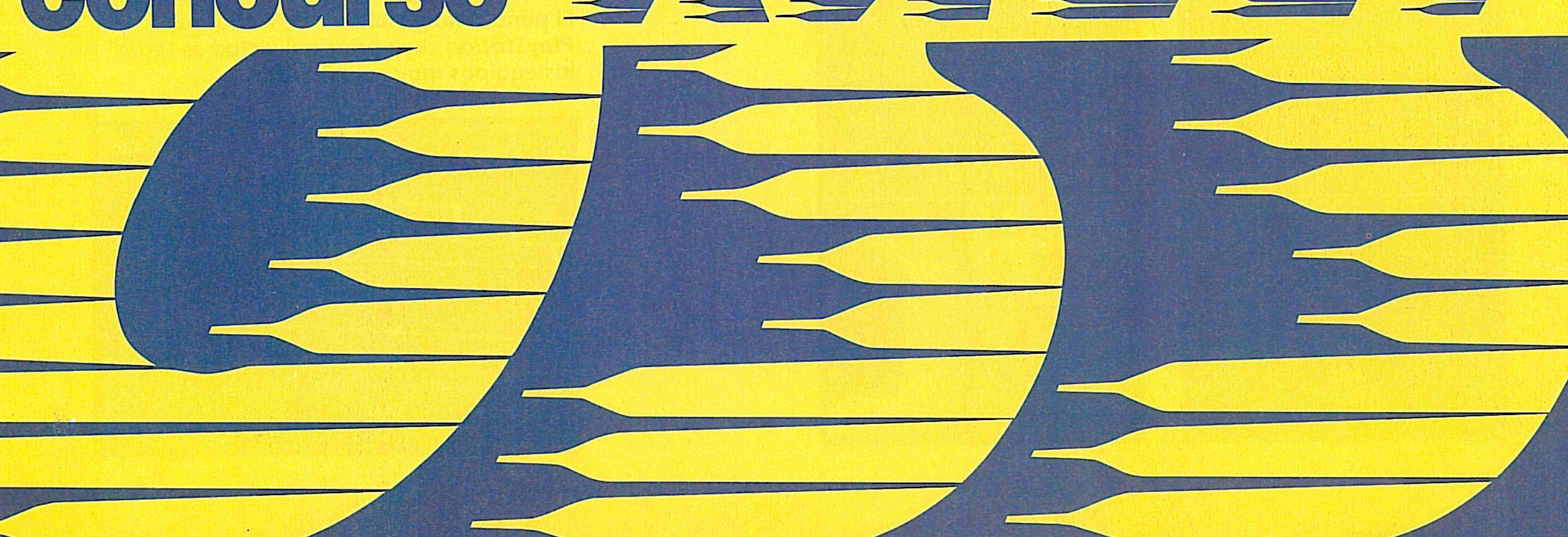
3 - ¿Qué nota recibió RALLY CROSS en SUPER JUEGOS?





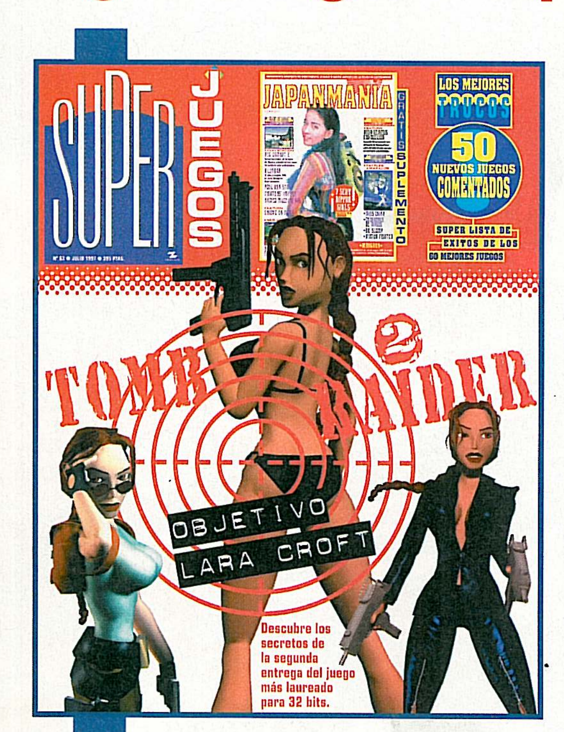
Envía el cupón (no se admitirán fotocopias) antes del 20 de Julio a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A. REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO RALLY CROSS».

concurso



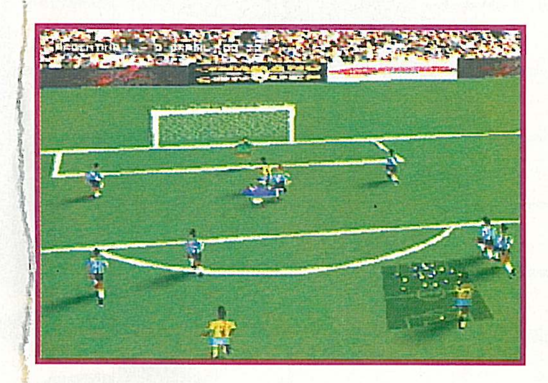
SUMARIO

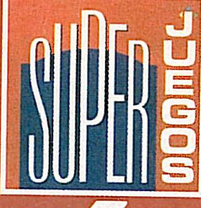
JULIO 1997



Desde que hace ya varios años aparecieran Mario y Sonic, ninguna mascota o personaje emblemático había tenido tanta repercusión en el mercado del videojuego. Y es que la contundente personalidad de Lara Croft se ha granjeado los amores y simpatías del mundo de los videojuegos. Tanto es así que hasta grupos de música tan afamados como los irlandeses de U2 han «reclamado» sus servicios para prestar su abombada imagen durante su gira mudial. En este número os avanzamos TOMB RAIDER 2, la confirmación del mito del binomio Core-Eidos.

EN PORTADA





GRUPO Z ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López
y José Sanclemente Sánchez
Director General: Dalmau Codina
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director en funciones: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado
Jefe de Sección: José Luis del Carpio Peris
Edición: Pepo del Carpio y Marcos García
Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto
y Javier Bautista
Colaboradores: Javier Iturrioz, Roberto Serrano,
Raúl Montón, S. L. C. (maquetación),
y Alejandro Arriaga (tratamiento de imagen)
Maquetación: Belén Díez-España
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Director General: Dalmau Codina
Subdirector General: José Luis García
Director de Mensuales y Proyectos:
Damián García Puig
Director Comercial: Carlos Ramos Pajares
Director de Publicidad: Julián Poveda

Edita: *EDICIONES REUNIDAS S.A.*
Director Gerente: Mariano Bartivas

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Producción: Javier Serrano (director),
Angel Aranda (jefe)
Administración: Félix Trujillo
Tesorería: Ignacio García
Marketing: Marisa Casas
Personal: Marily Angel
Suscripciones: Charo Muñoz
Tel.: (91) 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.

PUBLICIDAD
Coordinadora Publicidad: Alicia del Pozuelo
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12,
28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares
Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: (93) 484 66 00 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D.
46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón 2, 2º.
41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
Fax: (95) 421 77 11

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas
O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 36 18

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Estados Unidos: Publicitas/Globe Media. New York.
Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
Francia: M.S.I. Elizabeth Olfergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
Países Nórdicos: Lennart Axe & Associates. Halmstad.
Tel.: 46 35 12 59 26
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA
C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84
08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.

**Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92**

PRESS START

ALIMENTACION: *Nutrir a nuestra mascota es muy sencillo. Sólo tendrás que elegir el tipo de alimento y calcular la dosis.*

JUGAR: *Para que esté en forma y no se convierta en una pelota de pelo, deberás jugar con él con cierta frecuencia. Así crecerá muy sano y alegre.*

LIMPIEZA: *Tanta comida tiene que salir por algún lado. Tendrás que limpiar sus «caquitas» a menudo.*

COMPU KITTY

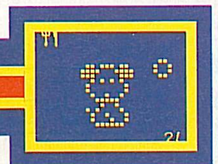
MA

YA TENEMOS C

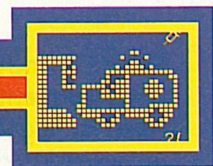
Son el último grito en entretenimiento, y SUPER JUEGOS y BIZAK os ofrece la oportunidad de conseguir una con el concurso que comienza este mes. CHIP-CHIP son las mascotas virtuales más originales y completas del momento. Con ellas podremos cuidar a un perro o un gato, dándole el nombre que queramos con una única limitación: que no exceda las diez letras. A diferencia de otras mascotas del mercado, pueden vivir muchos, muchos meses si los cuidamos correctamente. Son muy sencillas de cuidar y siempre, siempre nace una nueva, por lo que no debéis preocuparos si no lográis hacerlo bien las primeras veces.



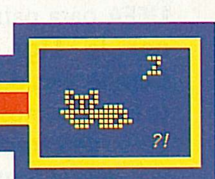
DISCIPLINA: *La educación de tu mascota es algo muy importante. Si ves que necesita algo, por ejemplo comida, y no obedece a tus órdenes, regáñale hasta que lo haga.*



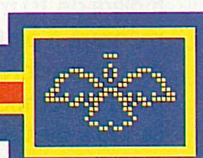
SALUD: *Nuestra mascota puede enfermar por varias razones. Si estás al tanto y no descuidas tus atenciones, estos achaques no supondrán ningún grave riesgo.*



DORMIR: *Cuando tenga sueño te avisará. Tú, entonces, sólo deberás apagarle la luz para que duerma más tranquila. Cuando se despiertan, ellos mismos la encienden.*



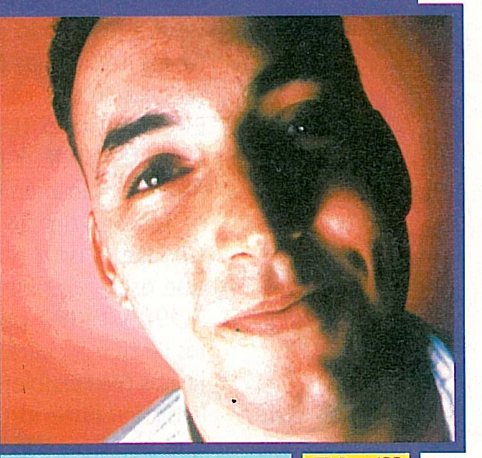
LA PARTIDA: *Nuestra mascota nos dejará cuando llegue a una edad avanzada o si nuestros cuidados no han sido los correctos. No te preocupes, siempre nace otra.*



EDITORIAL

LA ETAPA REINA

Dentro del cíclico devenir de la evolución del videojuego aparecen etapas, puntos de inflexión que afectan no sólo al progreso tecnológico de los soportes, sino al talento creativo de esos ingenieros de la fantasía y constructores de sueños y sensaciones que son los programadores. De esta manera, y sobre idéntico soporte, a partir de este verano observaréis como los juegos que aparecen en el mercado tienen otro «look», otra fisonomía que optimiza patentemente los usos, modos y maneras que hasta el mometo han sido el pan nuestro de cada día en las consolas actuales. Si bien Nintendo 64 aún está en la primera fase, con una máquina mucho más potente que su software, Saturn y PlayStation están en los albores de la equivalencia, en la frontera de lo que podríamos definir como el aprovechamiento pleno de sus posibilidades, en el límite de alcanzar la plenitud en cuanto a oferta de entretenimiento se refiere.



EL PROCESO VITAL DEL MUNDO DEL VIDEOJUEGO NO DEJA DE MARAVILLARNOS, YA QUE A PESAR DE LA ESCASA CAPACIDAD DE SORPRESA QUE NOS HACE EL CONVIVIR DÍA A DÍA CON ESTE MUNDO, EL FUTURO PRÓXIMO QUE NOS ESPERA ES PROMETEDOR.

EL MISTER

NOTICIAS

COMPAÑIAS

NINTENDO: NUEVOS PRECIOS Y MAS CONCURSOS

Nintendo España, que ya nos sorprendió con una bajada de precios de ***Nintendo 64*** (ahora a 29.900 pesetas), acaba de anunciar una nueva política de precios para juegos de ***SNES*** y ***Game Boy***. Los cartuchos de ambos sistemas se dividirán en tres categorías. La primera categoría, sólo para los últimos lanzamientos y las novedades, pasará a costar 9.900 pesetas en vez de las 12.990 tradicionales. La segunda o Serie Media será identificable por un adhesivo amarillo, y tendrá un precio que oscilará entre las 4.990 y las 6.990 pesetas, e incluirá títulos como SECRET OF EVERMORE o ILLUSION OF TIME. Y por último, y también para juegos de ***SNES***, *Classics* a un precio que oscilará entre las 5.990 y 6.990 pesetas, y que incluirá los títulos más emblemáticos de **Nintendo** y **Disney**. En lo que se refiere a lanzamientos para ***SNES*** hay que destacar que muy pronto contaréis con LUCKY LUKE, un espectacular juego de plataformas con una mecánica similar a la de ASTERIX y una calidad gráfica digna del mismísimo cómic.

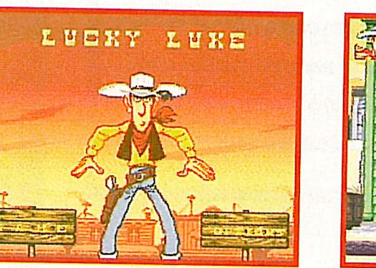


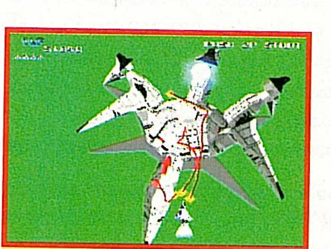
El Primer Campeonato MARIO KART 64 se celebrará en todos los Hipercor de nuestra geografía y tendrá unos importantísimos premios para los ganadores de cada centro. Los mejores de cada Hipercor se llevarán una Nintendo 64 y concursarán en la gran final de Madrid. El vencedor absoluto del Campeonato ganará un viaje para dos personas a EE. UU. con todos los gastos pagados.



Las mismas categorías son válidas para ***Game Boy***, y sus precios serán: novedades a 5.990; los de la Serie Media que costarán entre 2.990 y 3.990 pesetas; y *Classics* que valdrán 3.990 si son de **Nintendo** y 4.990 los de **Disney**.

Para terminar con las noticias de esta compañía, **Pepsi** y **Nintendo** organizarán El Primer Campeonato de MARIO KART 64 en colaboración con **Hipercor**. Este Campeonato de carácter nacional que coincide con el lanzamiento de este juego en este país, se celebrará entre los días 20 de junio y 6 de Julio en todos los centros **Hipercor** de **España**.





LUCKY LUKE para SNES, de Infogrames, recrea fielmente el ambiente y la simpatía del cómic. Aunque puede ser considerado como todo un plataformas, cuenta con un montón de elementos típicos de otros muchos géneros.

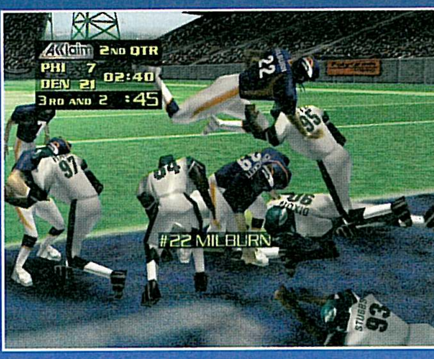
COMPAÑIAS

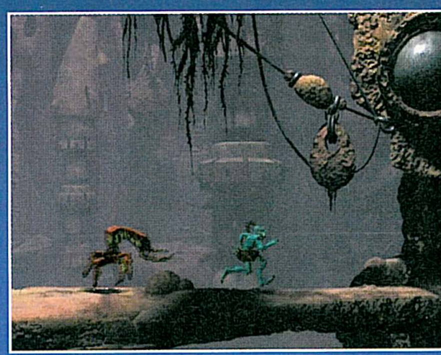
PLAYSTATION PATROCINARA LA LIGA DE CAMPEONES



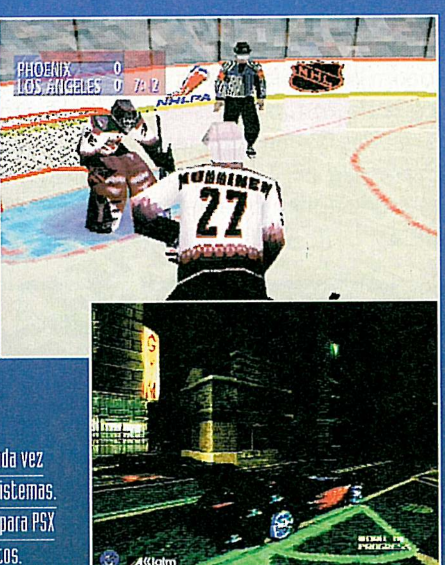
Sony Computer Entertainment Europe ha llegado a un acuerdo con la **UEFA** para patrocinar la **Liga de Campeones** durante los próximos tres años. Esta importante campaña de marketing, por la que **Sony** desembolsará la friolera de 10 millones de libras, comenzará a partir del próximo mes de Septiembre, e incluye todo tipo de promociones publicitarias. La **Liga de Campeones** es seguida por 50 países con una media de 170 millones de espectadores por partido, y supone una plataforma ideal para publicitar ***PlayStation***, la consola líder de ventas del mercado europeo y mundial. Dejando a un lado el fútbol y pasando a lo que son los juegos, **Sony** sacará en breve cuatro nuevos títulos para su consola. En Julio, y dentro de la serie más económica *Platinum*, llegarán el juego de fútbol ACTUA SOCCER y el curioso *shoot´em-up* LOADED. Ya en Agosto llegarán XEVIOUS 3D, la revisión actualizada en tres dimensiones del mítico *shoot´em-up*, y RAY STORM, otro juego de naves basado en la recreativa con calidad gráfica y jugabilidad superior a la propia máquina.

NEW SOFTWARE CENTER SIGUE A TODA MAQUINA





La compañía distribuidora **New Software Center** continúa su marcha imparable de lanzamiento en casi todos los formatos existentes. Por empezar por algún sitio, lo haremos con MORTAL KOMBAT I y II en un sólo cartucho para *Game Boy*, y que saldrá a la venta en Agosto. Cambiando de sistemas y de fechas (la mayoría de estos juegos aparecerán entre Octubre del 97 y Enero del 98), tenemos programas deportivos como NFL QBC´98 y NHL BREAKAWAY´98 para *PlayStation* y *Nintendo 64*; BATMAN&ROBIN, CONSTRUCTOR (en Octubre) y FORSAKEN (en Febrero) para *PlayStation*; y el juego de motos futurista EXTREME G para *Nintendo 64*. La última hora sobre ABE´S ODDYSEE, esa especie de ANOTHER WORLD renderizado, es que finalmente saldrá en Septiembre y que muy pronto tendréis la oportunidad de conocer todos los detalles de este juego de plataformas con elementos de aventura. El próximo día 1 de Julio iremos a **Londres** a la presentación para la prensa especializada y sabremos por los programadores todas sus excelencias.

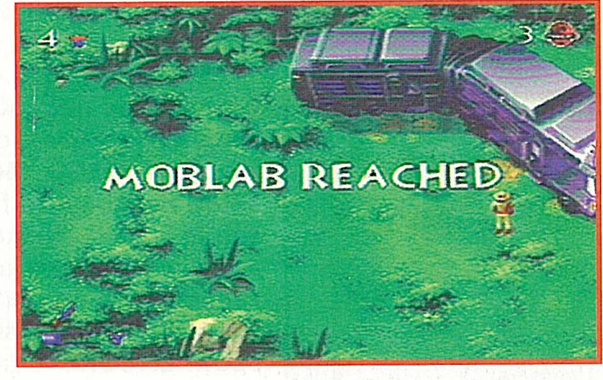


La oferta de New Software Center es cada vez más tentadora y completa en géneros y sistemas. La calidad de sus próximos lanzamientos para PSX y Nintendo64 les augura grandes éxitos.

COMPAÑIAS

SEGA DEVUELVE LA ILUSION A LOS 16 BITS

Sega España tiene ya dispuestos algunos títulos de cara a los próximos meses para las consolas *Saturn* y *Mega Drive*. Por aquello de la veteranía, empezaremos por los 16 *bits* con THE LOST WORLD JURASSIC PARK, un aventura tipo CHAOS ENGINE similar al JURASSIC PARK de *SNES*. Creado por **Appaloosa** cuenta en sus 32 megas con unas dimensiones enormes, una impecable factura gráfica, muchas misiones, acción constante y jugabilidad tremenda. Cambiando de tercio y ya en *Saturn*, tendremos en otoño LAST BRONX, el espectacular juego de lucha del tipo TEKKEN ambientado en ese sanote y popular barrio neoyorkino.



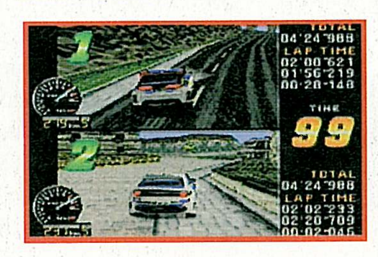
JURASSIC PARK THE LOST WORLD, una gran aventura con elementos de arcade y mucha acción.

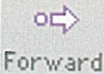


COMPAÑIAS

OCEAN ARRANCA CON MULTIRACING CHAMPIONSHIP

El segundo título de **Ocean** para *Nintendo 64* se llamará MULTIRACING CHAMPIONSHIP y llegará a nuestro país, si no hay cambios de última hora, en Septiembre. Un juego de coches inspirado en el apasionante mundo de los rallies y, aunque aún se encuentra en pleno proceso de programación, parece que tendrá toda la fuerza y la jugabilidad de una auténtica recreativa.











Back Forward Home Reload Images Open Print Find Stop

Go To: super.juegos@mad.servicom.es

What's New? What's Cool? Handbook Net Search Net Directory Software

Inter newts

servicom

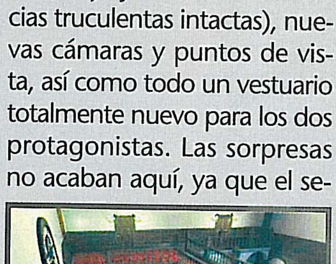
RESIDENT EVIL: DIRECTOR´S CUT.

■ Tras confirmarse la noticia de que RESIDENT EVIL 2 se retrasa hasta finales de año, **Capcom** ha querido aliviar un poco la desilusión de los usarios de ***PlayStation*** con el lanzamiento en **EE. UU**, allá por el mes de Septiembre, de **RESIDENT EVIL: DIRECTOR´S**





CUT. Un *set* de dos CD´s en el que, además del RESIDENT occidental que todos conocemos, podremos disfrutar de la versión japonesa traducida



(con un nivel de dificultad más bajo y todas las secuencias truculentas intactas), nuevas cámaras y puntos de vista, así como todo un vestuario totalmente nuevo para los dos protagonistas. Las sorpresas no acaban aquí, ya que el se-



gundo CD está ocupado integramente... ¡por una *demo* jugable de RESIDENT EVIL 2! Estamos sin lugar a dudas ante el *pack* definitivo para los





fans del *Survival Horror* de **Capcom**. Y por si fuera poco todo apunta a que saldrá a la venta por menos de 40 dólares. Menudo chollo.

LA FUERZA CONTINUA EN PLAYSTATION

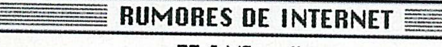


■ Con vistas a su lanzamiento en el tercer cuarto del año, **LucasArts** ultima los últimos retoques de **MASTERS OF TERAS KASI**, un espectacular arcade de lucha para ***PlayStation*** protagonizado por los





personajes de la saga STAR WARS. **Luke Skywalker**, **Chewbacca** y el inefable **Darth Vader** son algunos de los luchadores seleccionables en este sensacional juego, que según las últimas noticias podría llegar al mercado español bajo otro nombre. Seguiremos informando.



RUMORES DE INTERNET

0 ítems 53,8 MB en disco 20,6 MB libres

¿ROLLING THUNDER en *PlayStation*?

■ **A pesar de que todo parecía indicar que la colección NAMCO MUSEUM llegaba a su fin con la letra O, Namco acaba de anunciar el lanzamiento de un sexto volumen: NAMCO MUSEUM ENCORE. Compuesta por siete juegos, la casa japonesa no ha querido revelar los nombres de éstos, aunque por las pistas que ha dado, uno de los títulos será el legendario ROLLING THUNDER. Una buena noticia para los fans de esté gran clásico.**

EL *64DD* ya tiene fecha de lanzamiento.

■ **Según últimas informaciones recogidas por el rotativo japonés NIKKEI NEWS, el muy esperado *64DD* para *Nintendo 64* (todavía queda por confirmar su nombre definitivo) verá la luz en Marzo de 1998 con un precio que rondará los 10.000¥ (unas 12 mil pesetas). Capaz de leer un *megabyte* por segundo, entre los títulos que acompañarán a su aparición se encuentran MOTHER 3, SIMCITY 64, MARIO PAINT 64 y POCKET MONSTERS 64.**









SPIDER

BMG
INTERACTIVE

BOSS
GAME STUDIOS



RAPID RACER

SCEE está preparando la próxima campaña de lanzamientos sin olvidar ningún detalle. SUPER JUEGOS fue invitada a su cuartel general en Londres, donde pudimos contemplar los futuros títulos estrella para los 32 bits de Sony.



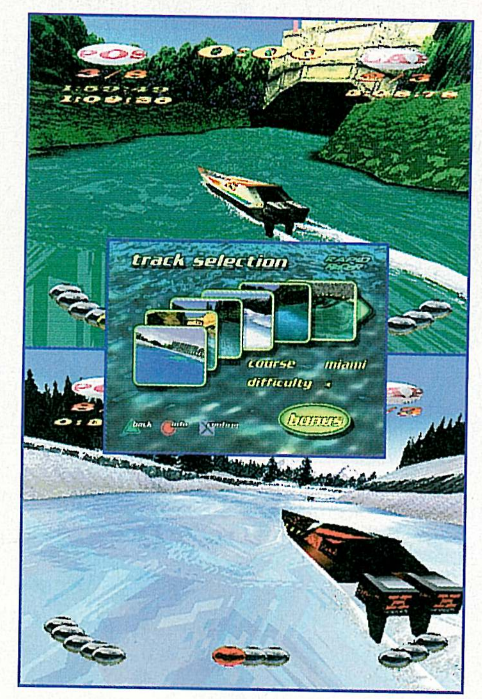


De la mano de los creadores de PORSCHE CHALLENGE y la saga TOTAL NBA, llega hasta nosotros un trepidante simulador de carreras de lanchas. Los dos años de trabajo que han invertido los programadores han servido, entre otras cosas, para que el juego se nos muestre en alta resolución. Los realistas y soprendentes efectos del agua a lo largo de 18 circuitos harán temblar el chasis de las 10 embarcaciones disponibles. Además cuenta con cinco modos de juego a través de los cuales podrás mejorar el motor, la aerodinámica y otras características de tu fuera borda. Todo ello amenizado con la música de **Apollo 440**.









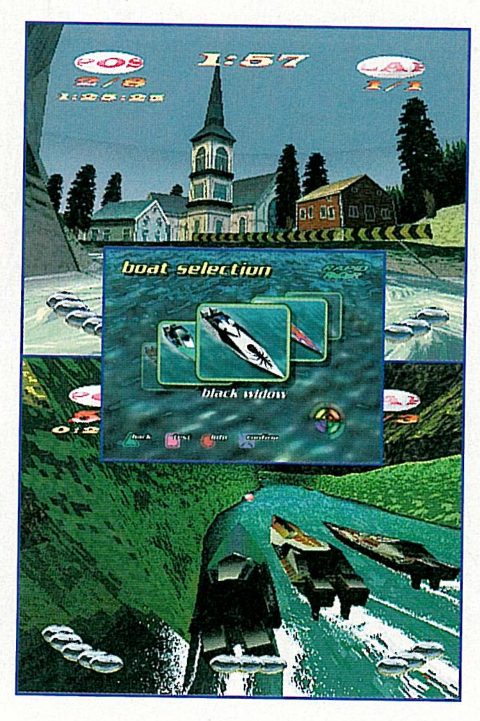


PROGRAMADORES

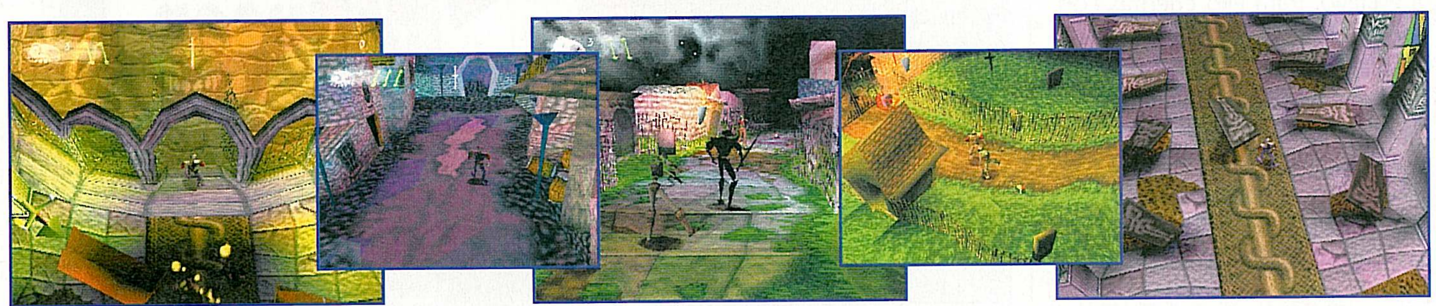


Pascal Jarry, abajo a la derecha, lidera el equipo de programación que ha dado vida a RAPID RACER. Entre sus grandes obras destaca la genial saga de TOTAL NBA y el extraordinario PORSCHE CHALLENGE.

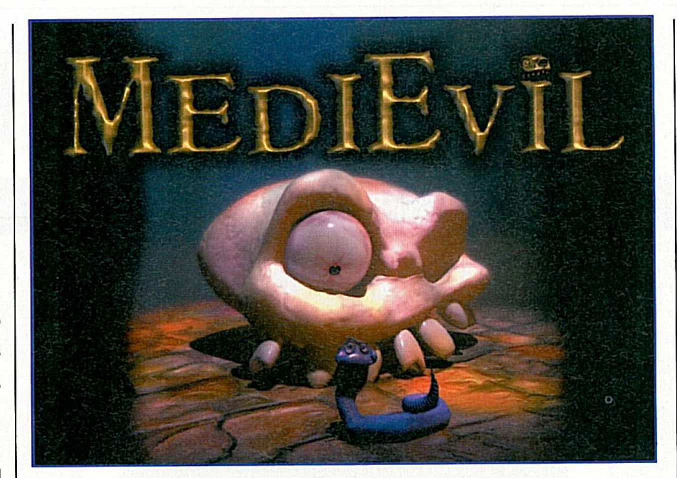


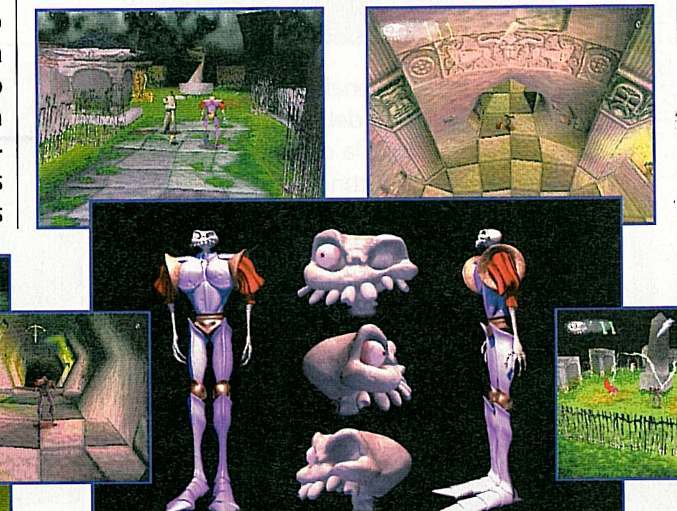


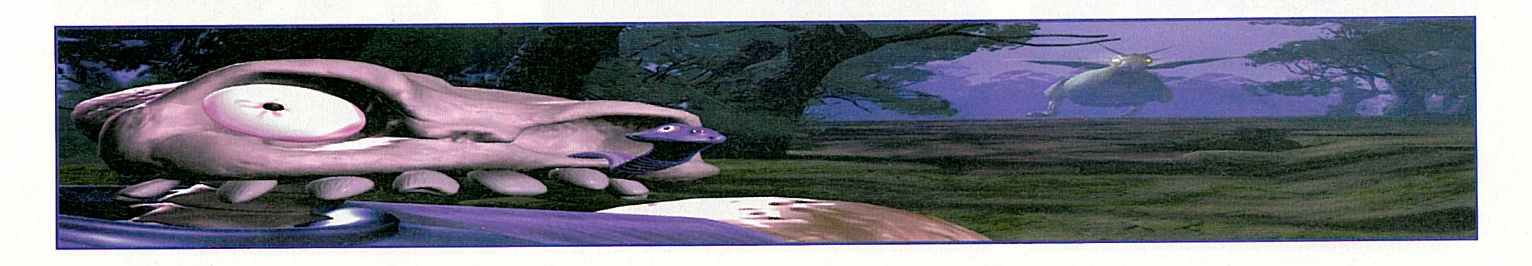




La original combinación que nos propone **Millennium** en MEDIEVIL ha dejado una gratificante sensación de sorpresa y encanto en nuestras mentes. La perfecta unión del estilo de **Tim Burton** en Pesadilla antes de Navidad, la atmósfera de La familia Addams y el inconfundible espíritu de un clásico como GHOULS'N'GHOSTS ha dado forma a un título de los que no pueden faltar en nuestra colección. Puede parecer algo exagerado, pero MEDIEVIL transpira calidad por todos sus poros. Empezando por la *intro* en *FMV*, que es una auténtica pasada, y terminando por la cuidada ambientación en todos y cada uno de los escenarios que conforman los 30 niveles del juego. Uno de los aspectos más logrados son los efectos de luz que aprovechan a tope las posibilidades de la máquina para ofrecernos un espectáculo visual sin precedentes. MEDIEVIL podría ser calificado como un GHOULS'N'GHOSTS en 3D, porque tanto la mecánica como el ambiente han seguido las pautas del clásico de **Capcom**. Claro ejemplo son los ataudes que surgen de la tierra dando vida a zombies hambrientos, aunque con la sutil diferencia de que en este caso te hallas en un entorno 3D por el que te puedes mover a tu antojo. MEDIEVIL se encuentra aún en fase de desarrollo. Se van a incluir más secuencias en *FMV* entre fases y mejoras en el ataque de algunos enemigos para tenerlo a punto esta Navidad.

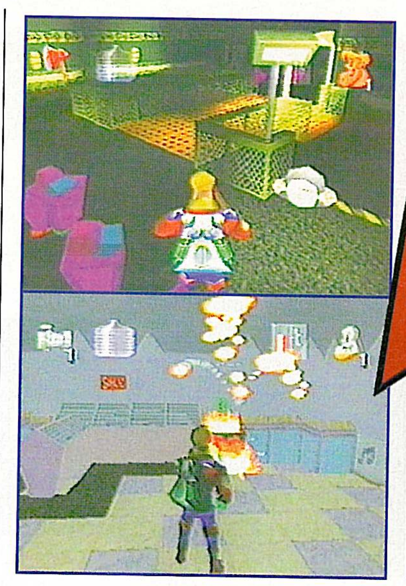






SCEE: LA NUEVA GENERACION

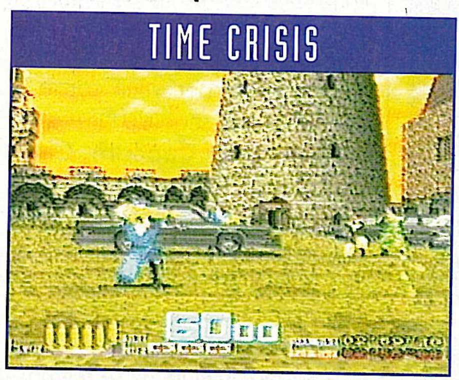
Sony ha puesto sus ojos en **Slippery Snake Studio**, un grupo de programación que quiere dar el gran salto con ROSCO McQUEEN. En este juego tendrás que rescatar a los inquilinos de un gigantesco rascacielos antes de que el fuego derrumbe el edificio. Para ello cuentas con una manguera, hachas y el ingenio de Rosco, el héroe de esta aventura. La perspectiva es similar a la que encontrábamos en EXCALIBUR, y las texturas nos traen al recuerdo el colorido de CRASH BANDICOOT. ROSCO McQUEEN es un título simpático al que le cogerás el «tranquillo» enseguida.



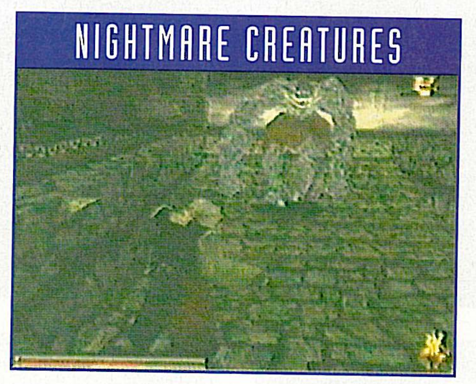


MAGIA PARA TU PLAYSTATION

TIME CRISIS



NIGHTMARE CREATURES



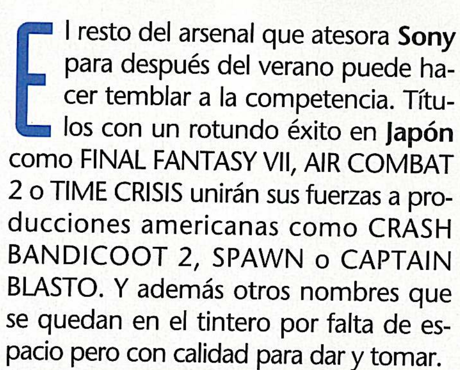
STEEL REIGN



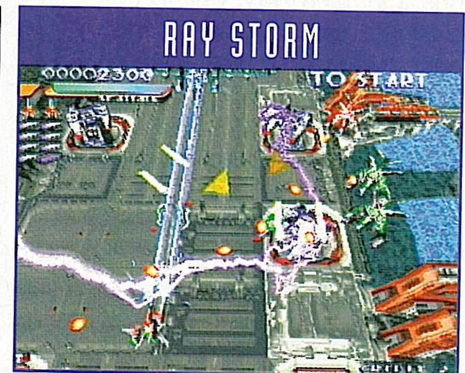
AIR COMBAT 2



El resto del arsenal que atesora **Sony** para después del verano puede hacer temblar a la competencia. Títulos con un rotundo éxito en **Japón** como FINAL FANTASY VII, AIR COMBAT 2 o TIME CRISIS unirán sus fuerzas a producciones americanas como CRASH BANDICOOT 2, SPAWN o CAPTAIN BLASTO. Y además otros nombres que se quedan en el tintero por falta de espacio pero con calidad para dar y tomar.



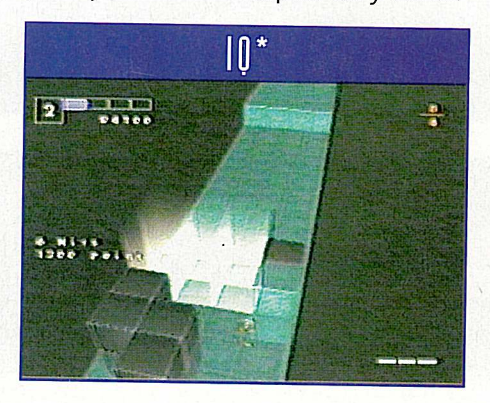
RAY STORM



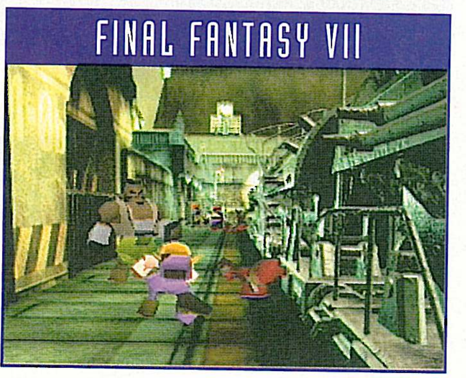
XEVIOUS 3D



IQ*



FINAL FANTASY VII



* Título provisional

"LAS COMPARACIONES SON ODIOSAS"

SUPERIORIDAD TÉCNICA

	NINTENDO 64	PLAYSTATION	SATURN
POTENCIA	64 Bits	32 Bits	32 Bits
VELOCIDAD	93,75 Mhz.	33 Mhz.	28 Mhz.
Nº JUGADORES	4	2	2
MIPS (Millones Instrucciones por segundo)	100	30	25
JOYSTICK ANALOGICO INCLUIDO	SI	NO	NO
Procesador SiliconGraphics Computer Systems	SI	NO	NO

EFECTOS GRAFICOS	NINTENDO 64	PLAYSTATION	SATURN
Anti-aliasing	SI	NO	NO
Z Buffering	SI	NO	NO
Tri linear Mip Map Interpolation	SI	NO	NO
Perspective-corrected Texture Mapping	SI	NO	NO
Environment Mapping	SI	NO	NO

AHORA 29.990* PVP

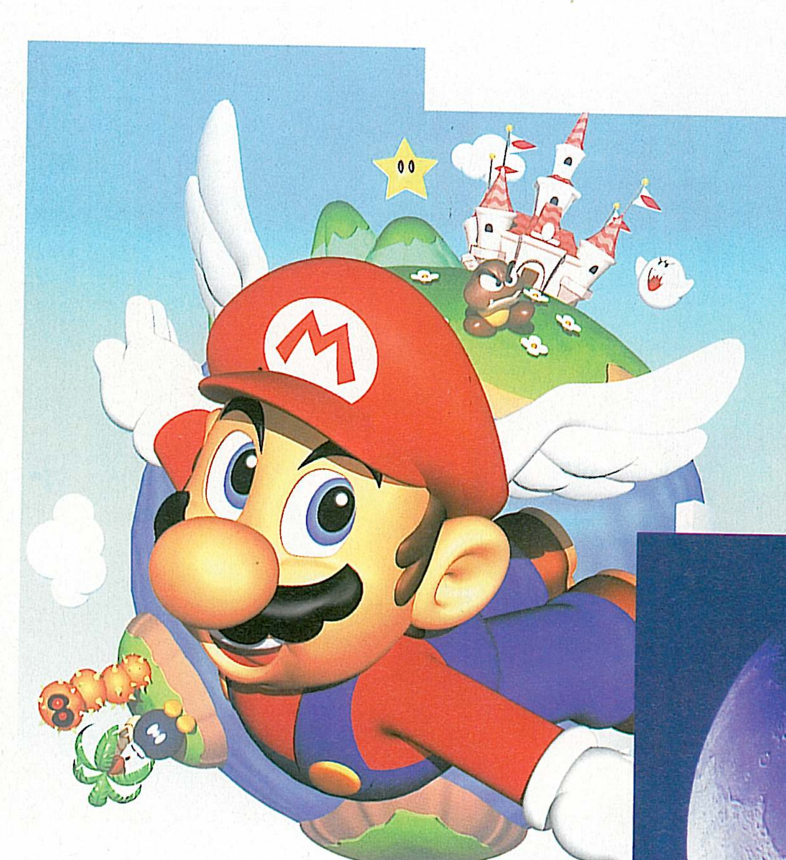


NINTENDO 64

ENTRA EN JUEGO.

(*) Nintendo España, S.A. no determina el P.V.P. final de sus productos. Éste depende del centro en el que se comercializan, por eso todos los P.V.P. que aparecen en este página son aproximados.

ENTRA EN




2
Kawasaki
Kawasaki Riders' Club
KAZE

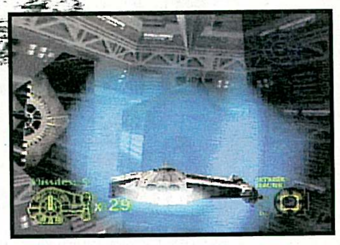

NINTENDO64
SUPER MARIO 64
PAL VERSION
Nintendo

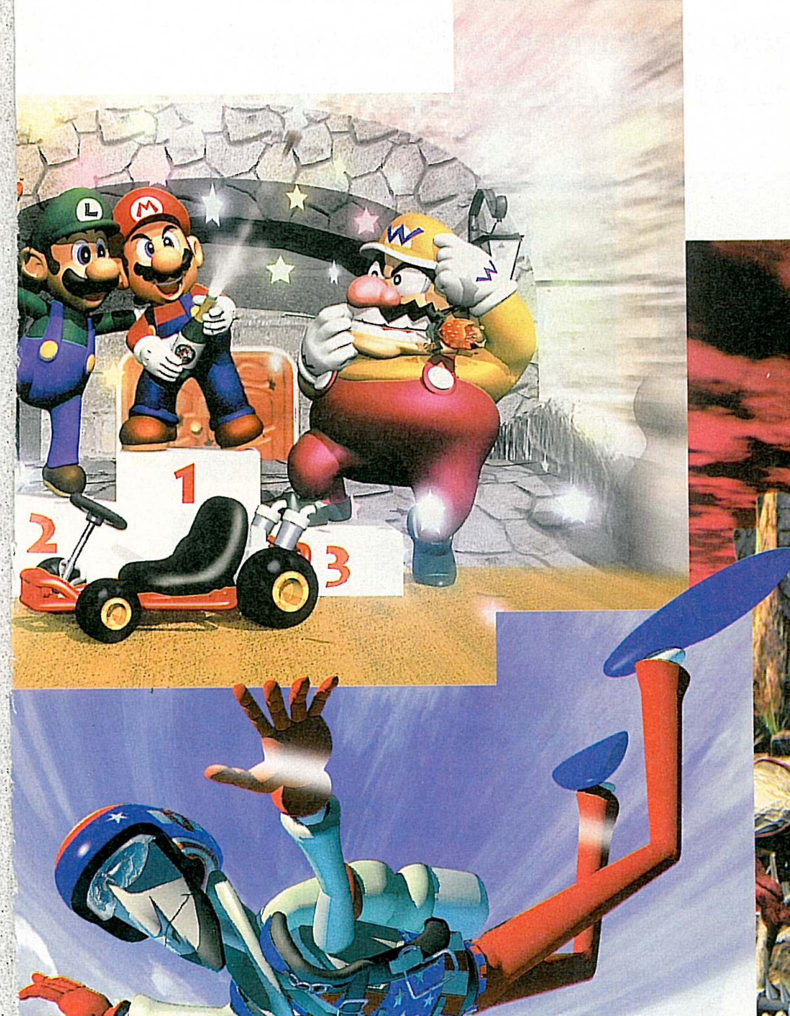

NINTENDO64
STAR WARS
SHADOWS OF THE EMPIRE
PAL VERSION
Nintendo

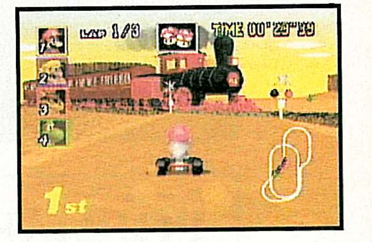

NINTENDO64
WAVERACE 64
PAL VERSION
Nintendo

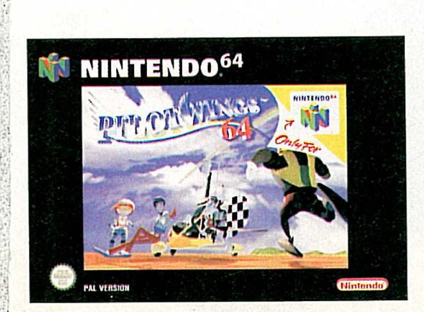

NINTENDO64
MARIO KART 64
PAL VERSION
Nintendo


JUEGO.







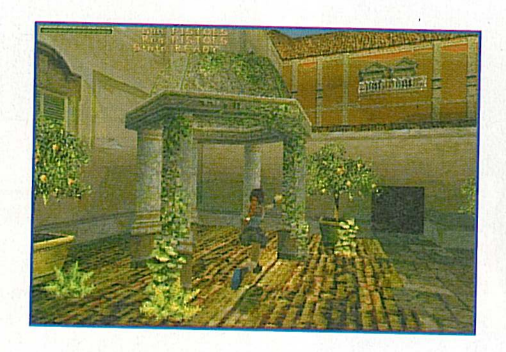


NINTENDO64
PILOTWINGS 64
PAL VERSION
Nintendo

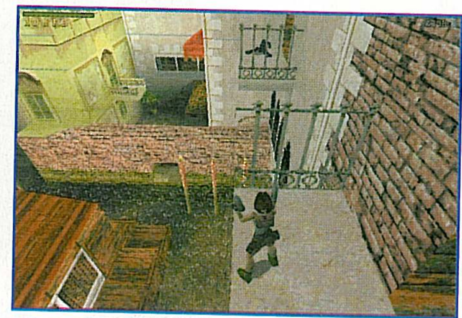
NINTENDO64
PAL VERSION
Nintendo
NINTENDO64

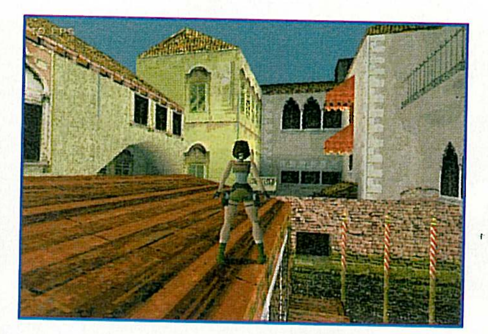
NINTENDO64

EL SHOW DE LA

Inquietos estamos ante la prometida segunda aparición de la esplendorosa Lara Croft. Ni nosotros ni la gente de Core podíamos pensar que esta bella pelirroja de polígonos mareantes pudiese llegar donde ha llegado: al Olimpo de los Dioses. Mejor dicho, de las Diosas.

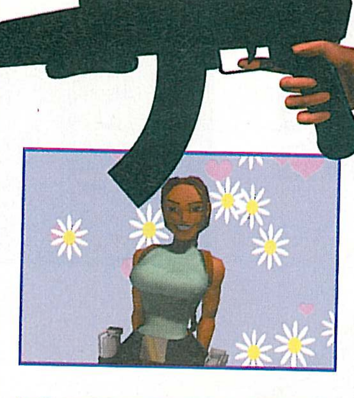




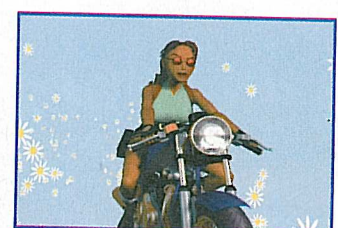


POPMART TOUR DE U2

Es tal la popularidad que Lara Croft está alcanzando en todo el mundo que incluso aparecerá en la gira POPMART TOUR de **U2** que llegará a **España** el día 9 de Septiembre (9 en Madrid y 13 en Barcelona). Lara aparecerá en la inmensa pantalla de cristal líquido que la banda irlandesa va a llevar en sus conciertas, protagonizando espectaculares imágenes repletas de acción y belleza. Es posible, aunque este extremo no está confirmado, que la propia Lara cante en dicho espectáculo. Todo un lujo que nos obliga a hacer una nada original pregunta: ¿Cuándo veremos una Lara de verdad en el cine?



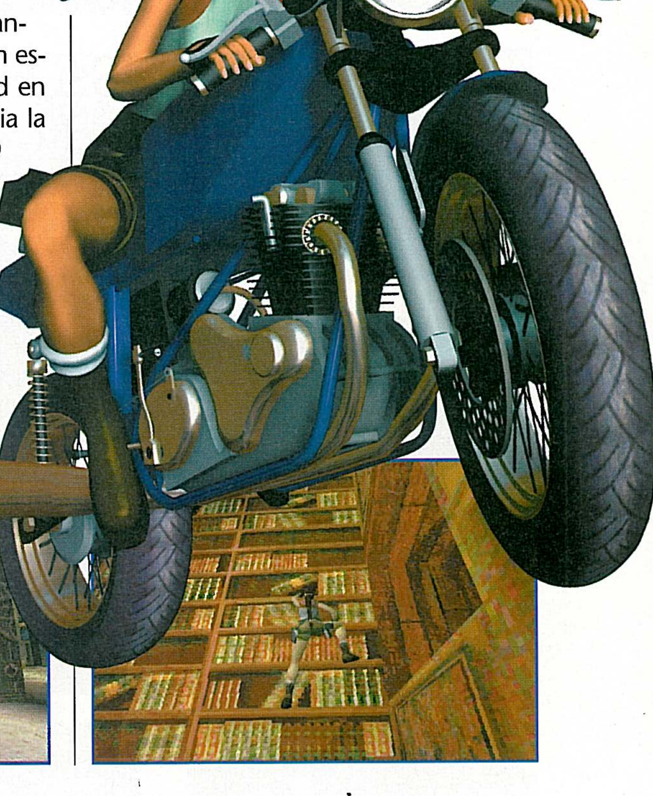


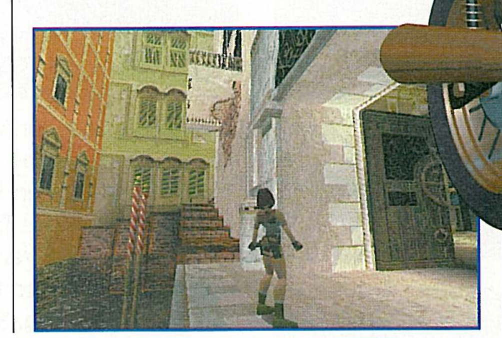




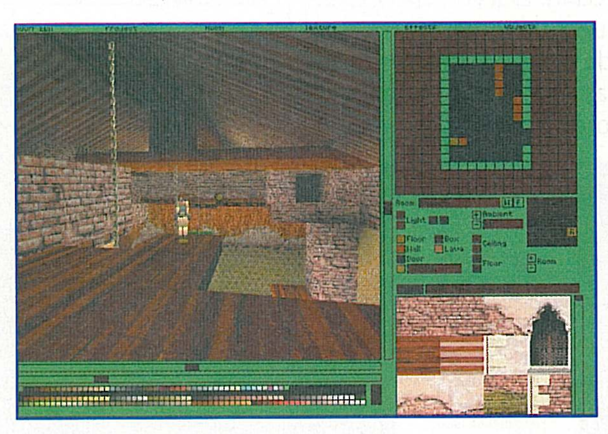
ARA CROFT

Y es que, a este paso, Lara Croft va a ser merecedora de entrar en la colección que nuestra compañera de editorial INTERVIU dedica cada semana a las Diosas del erotismo. La popularidad que ha alcanzado le ha permitido tomar vida propia, llegando a posar incluso como una gran modelo (imágen que abre este reportaje y en portada). El numerito que nos han montado para promocionar la esperada secuela de TOMB RAIDER va a cubrir muchas páginas, no ya sólo en **SUPER JUEGOS**, sino en otras publicaciones y medios que para nada tienen relación con los videojuegos (entonces aparecerán los puritanos de turno dando la tabarra). De cualquier forma, y aunque nos pese, esta revista siempre atenderá a razones puramente lúdicas (resulta difícil no hacer caso de ciertas tentaciones), o lo que es lo mismo, **TOMB RAIDER 2** es, ahora mismo, el tema más interesante que podemos abordar. Y es que sólo hay que echar un vistazo a la estupenda galería de pantallas que os mostramos, en parte en esta página, y en su práctica totalidad en las dos siguientes. En ellas se aprecia la evolución del estupendo *engine 3D* que la gente de **Core/Eidos** desarrolló y que, a su vez, están aplicando en nuevas producciones como FIGHTING FORCE y NINJA. Las principales innovaciones vendrán del apartado gráfico, con localizaciones exteriores mucho más cuidadas y, lo que quizás resulte



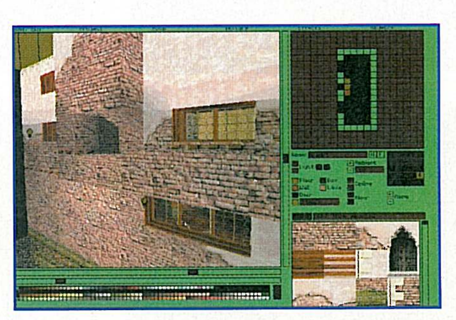


DESARROLLO DE TOMB RAIDER 2

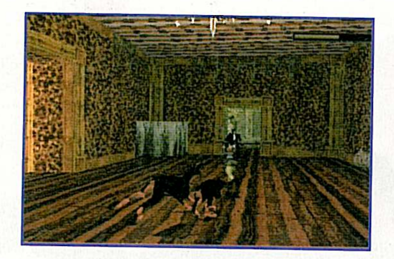
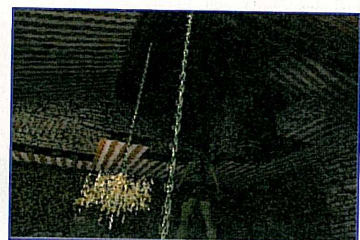


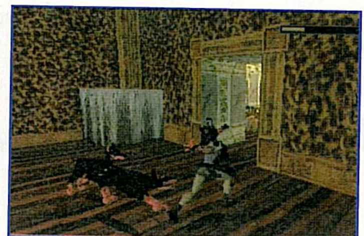
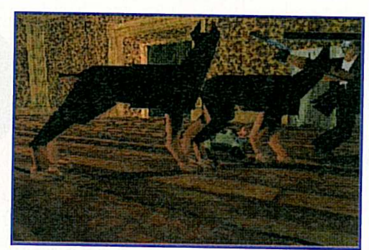
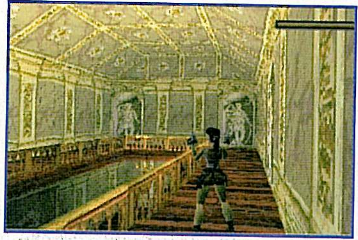
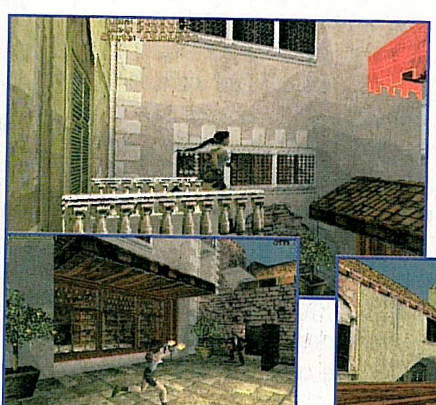
TOMB RAIDER 2 va a suponer una espectacular mejora del engine 3D que ya disfrutamos en la primera entrega. Desde Eidos se nos promete un movimiento mucho más suave, a la vez que se asegura una mayor complejidad en el desarrollo de los escenarios. Este último extremo, como resulta lógico, queda totalmente probado en la serie de pantallas que os mostramos.

Desarrollar un juego de estas características es relativamente complicado. Gracias a las potentes herramientas gráficas con que cuentan sus diseñadores, realizar los mapeados del juego es similar a rellenar un inmenso crucigrama en el que se debe elegir la letra correcta (en este caso la textura). Lo único que cabe hacer es elegir la textura y aplicarla sobre el polígono deseado del mapeado, algo relativamente sencillo pero sumamente meritorio. Como se puede observar en las imágenes, recrear la belleza de una ciudad tan misteriosa como Venecia no ha supuesto mayor problema para sus creadores, aunque crear un mapeado de estas características requiere experiencia para explotar las excelentes posibilidades que tal paraje proporciona.

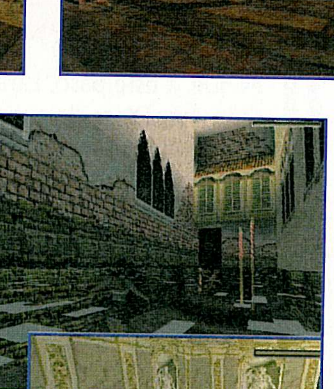


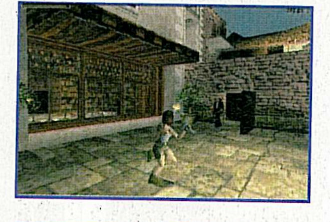
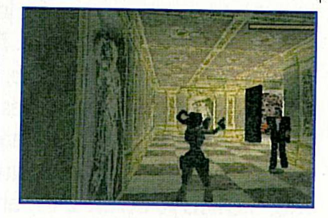
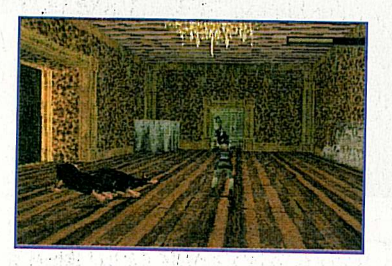
Realizar los mapeados de TOMB RAIDER 2 puede resultar complicado, pero con los potentes editores de mapas con que cuenta Eidos, dicho trabajo se reduce considerablemente, como se observa en estas dos curiosas capturas.

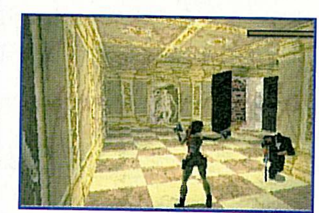
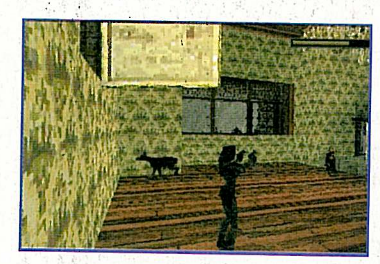
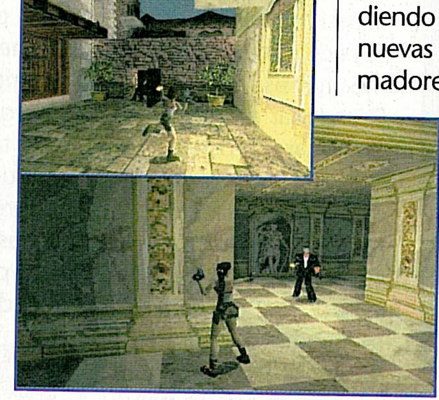



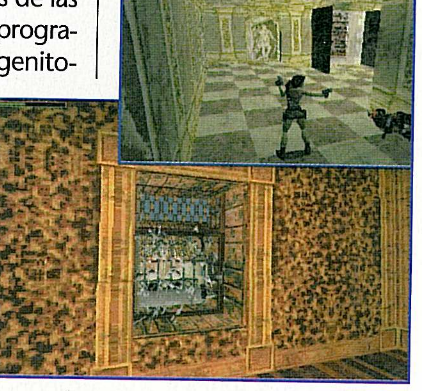





La belleza de los gráficos queda claramenre reflejada en esta extensa galería de imágenes.

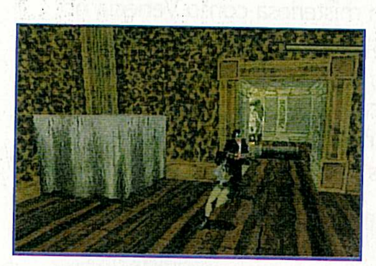


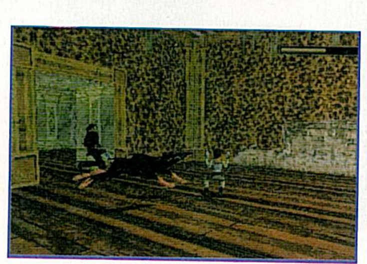
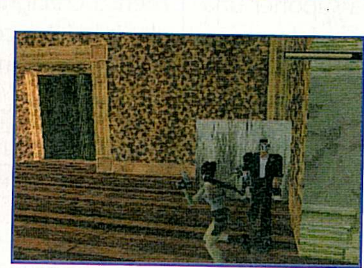
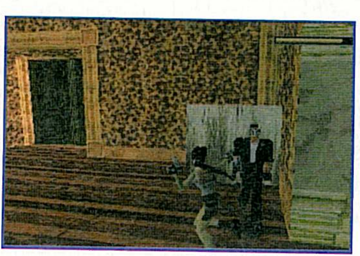
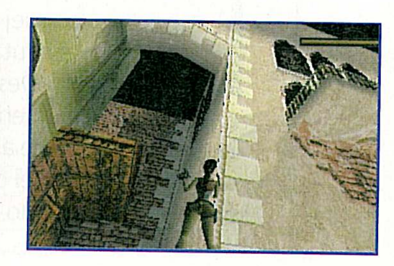




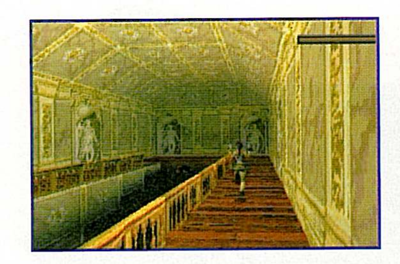


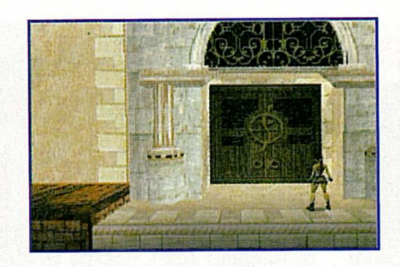
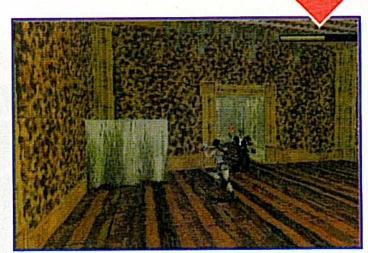
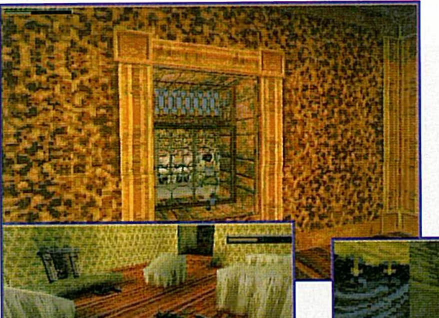
más interesante, una Lara Croft mejor «renderizada». La aventura se desarrollará en lugares tan misteriosos como el **Tibet**, llenos de historia como **Venecia** o tan apasionantes como la mismísima **Muralla China**. Se nos promete también un lujurioso nivel subacuático en el que, como ya pudimos comprobar en TOMB RAIDER, Lara se desenvuelve a la perfección. Esta contará además con un nuevo vestuario, pudiendo optar por muchas de las nuevas acciones que sus programadores (y no se si progenito-



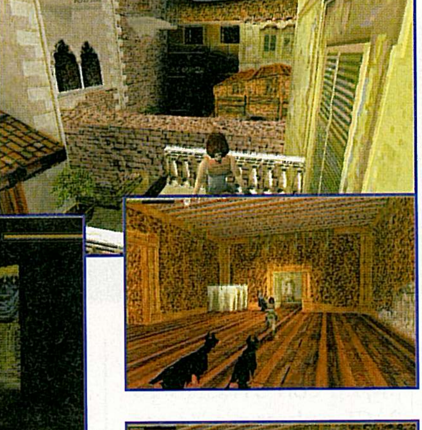
Los canales de Venecia suponen un escenario perfeto para las habilidades acuáticas de la imponente Lara.

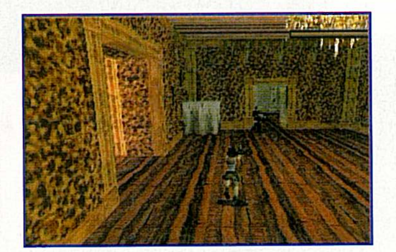
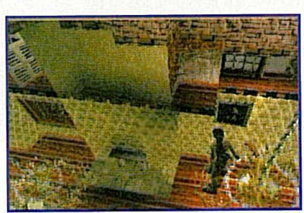
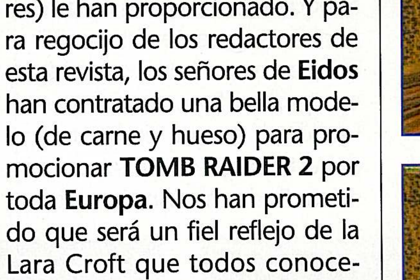


Los enemigos han cambiado por completo, ya que Eidos ha pretendido crear una aventura totalmente nueva.

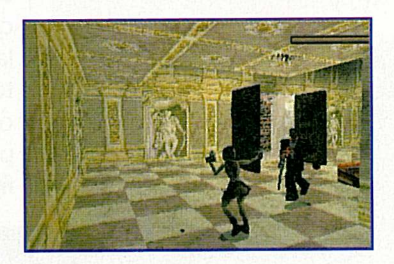




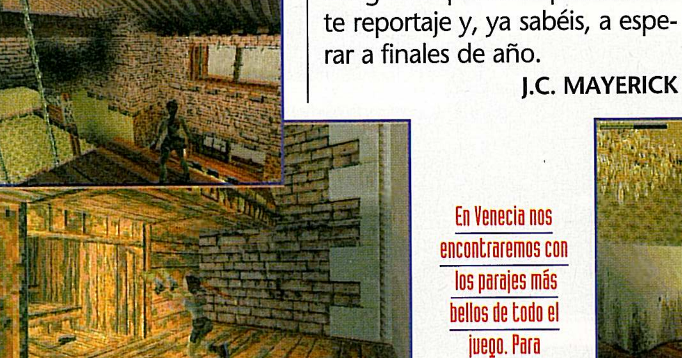
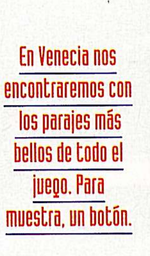





res) le han proporcionado. Y para regocijo de los redactores de esta revista, los señores de **Eidos** han contratado una bella modelo (de carne y hueso) para promocionar **TOMB RAIDER 2** por toda **Europa**. Nos han prometido que será un fiel reflejo de la Lara Croft que todos conocemos. En cuanto sepamos algo más de ella, os lo contaremos. En fin, disfrutad con las bellas imágenes que acompañan a este reportaje y, ya sabéis, a esperar a finales de año.

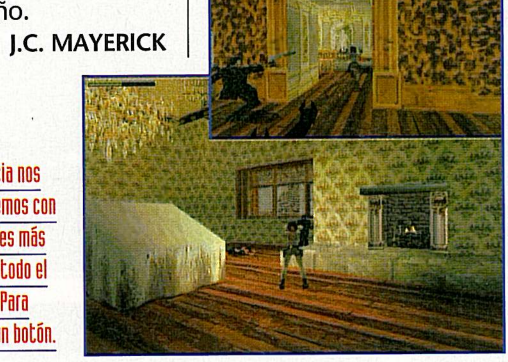
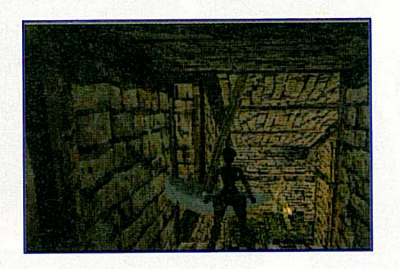
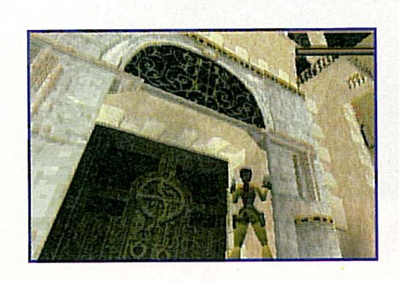
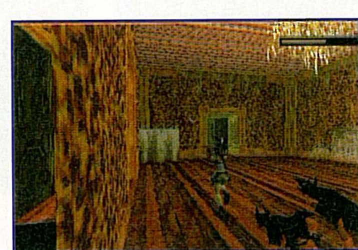
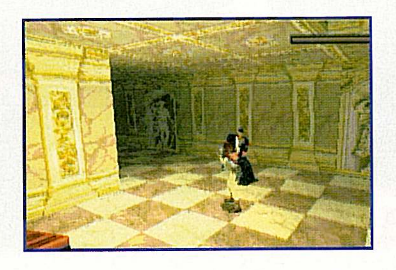
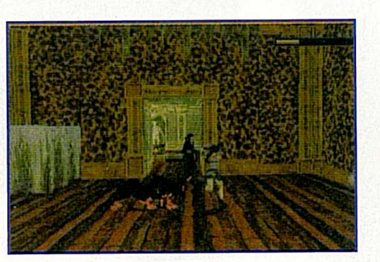
J.C. MAYERICK



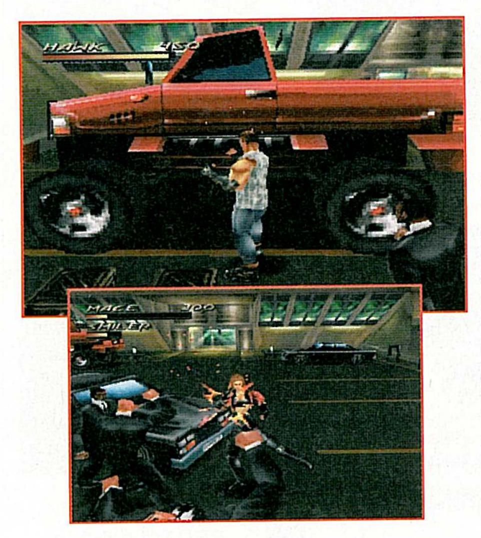



En Venecia nos encontraremos con los parajes más bellos de todo el juego. Para muestra, un botón.



Todo aquél que en su día jugara con STREETS OF RAGE y observe a los personajes que aquí aparecen, llegará a la conclusión de que este **FIGHTING FORCE** es la tercera entrega de tan exitosa saga. No andaría mal encaminado, pues en un principio se pretendía eso, aunque finalmente se optó por cambiar el nombre de los personajes y lanzarlo como un título independiente. El sistema de juego se mantiene intacto, aunque esta vez se ha optado por una sugerente vista en 3D que, como ya hemos podido comprobar, funciona a la perfección. Y es que si algo tendrá este juego es espectacularidad. Podremos destrozar to-



do aquello que se interponga en nuestro camino, sea o no enemigo. La espectacularidad de las imágenes da una buena muestra de lo que encontraremos. Un *beat'em-up* repleto de escenarios que para nada seguirá un desarrollo lineal. Dependiendo de lo que hagamos, el camino continuará por diferentes derroteros. Muchas promesas para un juego que intentará estar entre los mejores.

OBJETOS DECORATIVOS

Estas preciosas piezas (no sabemos si de museo) pueden ser aniquiladas con la fuerza de nuestros puños y piernas. Cada uno de los cuatro personajes del juego contará con más de cincuenta movimientos y golpes diferentes, todo un repertorio de acciones que hacen aún más violento si cabe el juego. Nada mejor para descargar adrenalina que reducir a polígonos una cabina de teléfono, una ambulancia o un autobús escolar. En el centro, además, se pueden observar algunas de las muchas armas y objetos que podremos utilizar para golpear a nuestros enemigos. Recordad: es sólo un video-juego.





El detalle gráfico es común a todos los elementos del juego. Los vehículos, como se puede ver, son una pasada.





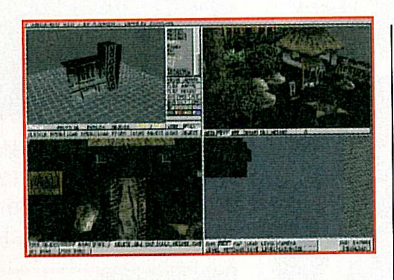
No sabemos si se parecerá a lo que os enseñamos. No sabemos si finalmente se llamara **NINJA**. Lo que sí sabemos es que existe un proyecto de juego que debe parecerse a lo que os mostramos y que, según **Eidos**, cambiará considerablemente de apariencia. Será un *beat'em-up* en 3D con unos escenarios bastante tétricos y que, además, incorporará interesantes efectos gráficos. En breve os contaremos algo más sobre este intrigante proyecto de la compañía británica **Eidos**.







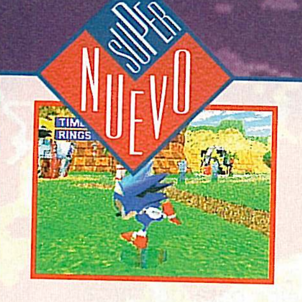
EDITOR DE MAPEADOS





Resulta sorprendente comprobar lo que pueden hacer unas buenas texturas. Esa es, más o menos, la conclusión que se puede sacar cuando uno observa las herramientas gráficas con que cuentan los diseñadores de **Eidos**. Es curioso ver como una reducida serie de polígonos cobra vida al aplicarse sobre ellos las texturas correspondientes. Ahora sólo falta esperar a que sus creadores generen los mapas definitivos de este «futuro» juego.

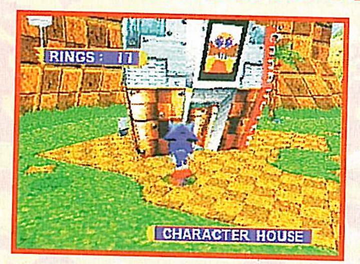
SUPER NUEVO





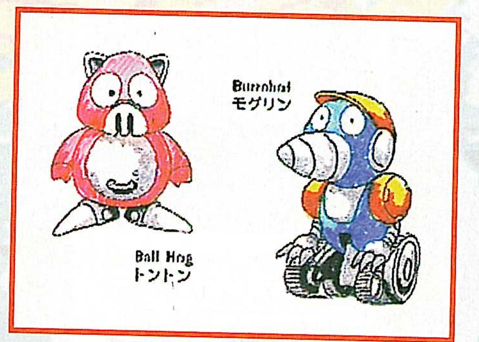


CHARACTER HOUSE

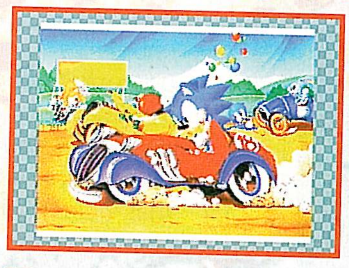


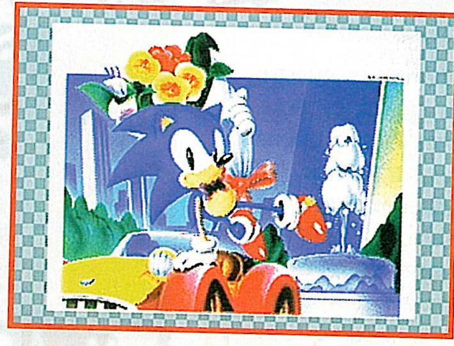


Dos colecciones de ilustraciones y bocetos en alta resolución con los diseños de personajes de los tres **SONIC** de *MD*, sin olvidar al Dr. Eggman y sus secuaces.



ART GALLERY



Un museo muy especial en el que se pueden apreciar las fabulosas ilustraciones procedentes de calendarios protagonizados por **Sonic** y sus amigos.

SONIC JAM

SEGA SATURN






HALL OF FAME





La historia completa, con fechas detalladas, de todo el fenómeno **Sonic**: carátulas, pantallas de los juegos... Todo en alta resolución.



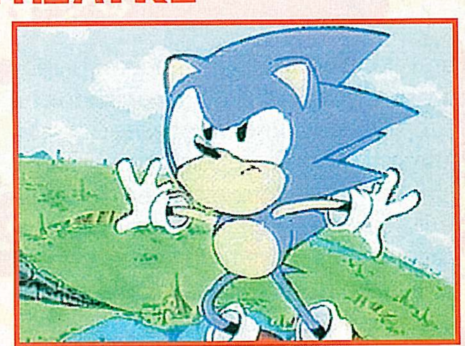
Con **Yuji Naka** a la cabeza, **Sonic Team** firma uno de los mayores eventos del año, el sueño de cualquier amante de las plataformas: la recopilación en un único CD para ***Saturn*** de la trilogía SONIC para ***MegaDrive*** (más esa cosa a medio camino entre juego y periférico llamada SONIC & KNUCKLES). Semejante maravilla recibe el nombre de **SONIC JAM** y está a punto de ver la luz en el mercado japonés dentro del sello **Sega Ages**. Se espera que llegue hasta nosotros el próximo mes para alegría de aquellos, que al igual que yo, disfrutaron «como perras» de las aventuras del puercoespín más veloz de todos los tiempos. Aunque se puede acceder directamente a los cuatro juegos (SONIC, SONIC 2, SONIC 3 y SONIC & KNUCKLES), cuyo grado de semejanza con los originales de *MD* es tal, que incluso funcionan los mismos trucos, todo el peso de **SONIC JAM** recae sobre el *Sonic World*. Un mundo en *3D* (a la usanza SUPER MARIO 64) en el que controlando



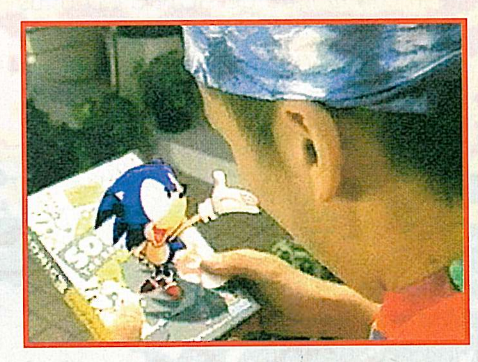


MOVIE THEATRE

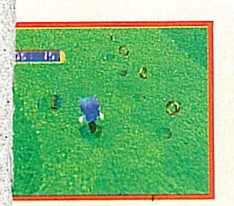








Una explosiva colección de vídeos que contiene la *intro* y el final íntegros de **SONIC CD** (producidos por **Toei**), trozos de las series de **TV** nipona y americana, así como anuncios japoneses de **SONIC**, **SONIC 2**...













SONIC



Pocas veces han surgido juegos tan redondos como éste. Una obra maestra.

SONIC 2





Multiplicada por dos su velocidad, **Sonic** encontró en Tails el mejor compañero.

SONIC 3





El más ambicioso y largo de todos los **SONIC**, y quizá el más espectacular en gráficos.

SONIC & KNUCKLES





Como juego, una decepción, como cartucho para conectar a los otros **SONIC**, una pasada.



un veloz **Sonic** poligonal podrás participar en diversas pruebas (recogiendo anillos, saltando sobre trampolines y plataformas), y lo más importante: acceder a diversos edificios que esconden desde galerías de ilustraciones hasta una cronología completa sobre todo lo que rodea al fenómeno **Sonic**. Incluso existe un pequeño cine en el que uno puede deleitarse con la *intro* del SONIC CD o los anuncios japoneses de TV. Es una pena que la *intro* y unas cuantas carátulas sea lo único que podamos ver sobre SONIC CD, sin duda el gran ausente. No perdemos la esperanza, ya que la versión que nos ha llegado de **SONIC JAM** sigue siendo una *Beta* (todavía falta el *Music Shop*, y tanto SONIC 3 como SONIC & KNUCKLES sufren constantemente de *flicker*), pero es poco probable que **Sega** incluya finalmente el mejor juego de todo el catálogo de ***Mega CD*** dentro de esta recopilación, de adquisición obligada para todos los buenos usuarios de ***Saturn***. Los demás podrán seguir comprando cosas como SKY TARGET, mientras ponen a parir los juegos en 2D. Allá ellos. **SONIC JAM** es una oportunidad única para disponer en el mínimo espacio de una de las sagas de plataformas más importantes de todos los tiempos. Vamos, un chollo.

NEMESIS





Conectándolo a **SONIC 2** y **SONIC 3**, las posibilidades de juego de **SONIC & KNUCKLES** se multiplican por mil. Es como tener 3 juegos en uno.

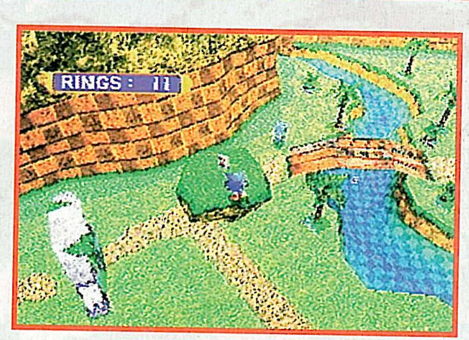


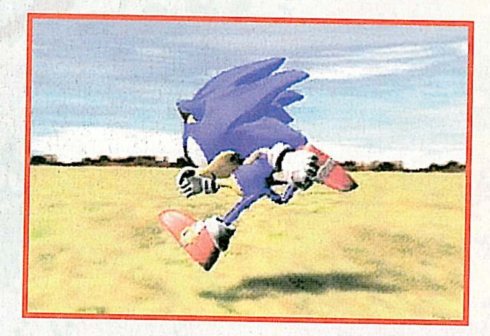














DIGITAL MANUAL





Y la sorpresa final para coleccionistas y mitómanos. Cada uno de los **SONIC** posee los manuales originales (japoneses y americanos). Podrás pasar las páginas e incluso ampliarlas para apreciar sus maravillosas ilustraciones.

namco

SOULBLADE

PERDERÁS EL ALMA POR TENERLA



Con el nuevo Soul Blade de Sony PlayStation podrás conseguir el verdadero poder. Ganando cada combate, cada lucha, cada batalla, podrás ser el único guerrero poseedor de la legendaria espada Soul Blade. Superando a cada adversario, evitando la maldición que cae sobre toda persona que desea apropiarse de ella. Prepárate para entrar en un increíble mundo de tres dimensiones repleto de devastadores combates y situaciones límite.



NUNCA LA TECNOLOGÍA LLEGÓ TAN LEJOS



Año 1935.
El Sindicato, un omnipresente y violento cártel criminal dirigido por el famoso gángster 'Golpes' Falconetti lo ha conseguido todo, excepto la dominación del mundo.





No os engañan los ojos. Sí, es él, aquel **AGENT ARMSTRONG** del que os ofrecimos una prematura *minipreview* allá por el número 51 de **SUPER JUEGOS**. Hace casi un año nos llegó la primera *beta* de este original programa en la que apenas se podían jugar tres fases, pero en la que se intuía bastante de lo que ahora encontraréis. **AGENT ARMSTRONG**, de **Virgin** y los programadores **King of the Jungle**, es un poderoso arcade con un originalísimo planteamiento y una espectacular puesta en escena apoyada en 3D. Personajes con un diseño similar al de los cómics, gran variedad de localizaciones, libertad total de movimientos en escenarios de



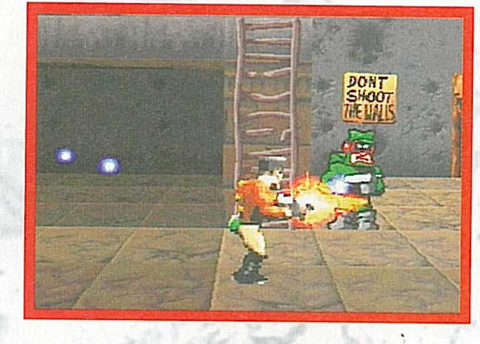
MAPAS



No tan completo como el de Campsa pero utiliza un sistema parecido. Se amplia a medida que pasamos niveles.

AGENT ARMSTRONG

PlayStation





enormes proporciones, increíble sensación de profundidad, explosiones aparatosas y efectos de luz realmente vistosos, son algunos de los muchos elementos visuales con que se adorna **AGENT ARMSTRONG**. Las trazas de los enemigos os recordarán, por su enorme parecido y simpatía a la de aquel excelente MARKO´S MAGIC FOOTBALL de ***Mega Drive*** y ***Game Gear***. Uno de los aspectos que os llamarán poderosamente la atención es la cantidad de elementos móviles, enemigos, disparos y explosiones que se pueden ver en pantalla sin que se produzca ni una ralen-



OBJETIVOS



Las explicaciones de los objetivos de las misiones son tan claras como la ropa interior del niño de Skip Ultra.









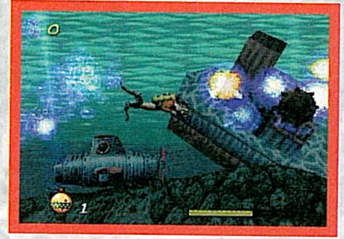
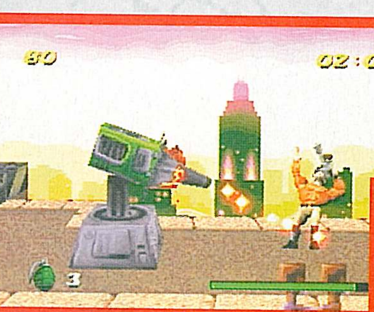


tización. Otra cosa digna de agradecer es el intento de los programadores por evitar la linealidad en **AGENT ARMSTRONG,** diseñando el desarrollo de las fases en varias direcciones distintas y con diferentes grados de intensidad en la acción. En cuanto a la mecánica de juego, como en todo arcade de estas características, es bastante sencilla en el planteamiento, pero resulta bastante más complicada sobre el terreno de juego. Disparar a diestro y siniestro, esquivar en lo posible el fuego enemigo (misión casi imposible), completar los objetivos (los hay primarios y secundarios), acumular armamento, buscar como locos los revitalizadores y alcanzar la zona de evacuación, pueden resumir las acciones básicas de las primeras fases. La gran mayoría de los escenarios esconden parajes secretos

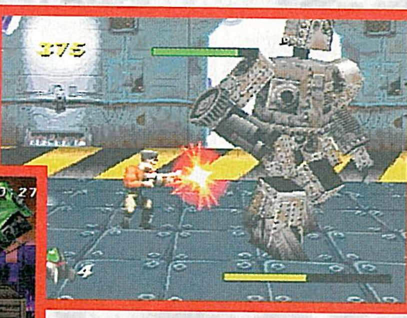
El protagonista de esta aventura observa con atención los jugosos retratos de los compañeros de «juegos» del lírico Chip&ce.





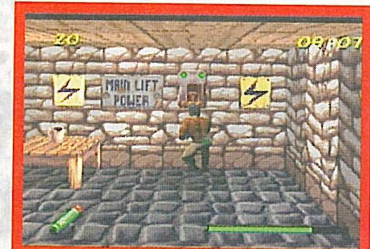



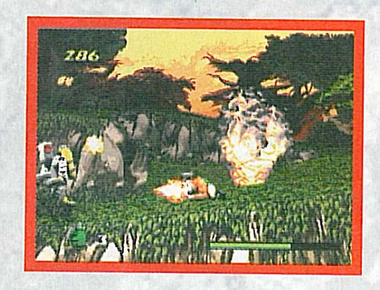
Aquí encontraréis acción sin límites, una gran variedad escénica, fuego cruzado y más enemigos que el letrista de Los Pecos.









con multitud de *items* que aliviarán un poco nuestras penas, pero sólo en parte. La dificultad es bastante alta pero asequible (no como en CONTRA, un juego cuya dificultad es casi legendaria) tras unas cuantas partidas en cada escenario. Luego la cosa tomará tintes más siniestros y nos tocará enfrentarnos a unos curiosos y espectaculares jefes de final de fase. Pero eso ya es otra historia que analizaremos en la *review*.

Por lo demás, todos los textos en castellano, una buena banda sonora, efectos sonoros acordes con el espectáculo visual y, sobre todo, entretenimiento asegurado completan esta oferta lúdica de **Virgin** para ***PlayStation***. Si buscabas algo diferente y duro de pelar, no pierdas el rastro de **AGENT ARMSTRONG** porque puede ser una de las sensaciones del género.

DE LUCAR




Al acabar la misión deberéis buscar el punto de encuentro y encender la bengala. En unos segundos, aparecerá un helicóptero para rescataros. Esta fórmula de transporte está siendo estudiada por The Scope y R. Dreamer para salir con vida del E3 de Atlanta.




INDEPENDENCE DAY™
THE GAME

PRIMERO FUE ALIEN TRILOGY™ DESPUÉS JUNGLA DE CRISTAL™ AHORA ES

INDEPENDENCE DAY™.



Vuele en 10 de los mejores aviones del momento, incluyendo F-18s, SU-27s y hasta naves alienígenas.



Ábrase camino a través de más de una docena de misiones que le llevarán desde el Gran Cañón a Tokyo, pasando por New York.



Las opciones multijugador ofrecen posibilidad de enfrentamientos directos.

TRADUCIDO AL CASTELLANO







CENTROPOLIS ENTERTAINMENT™

Edita y distribuye Electronic Arts Software Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1º Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65 TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USARIO: 91-754 55 40



SUPER NUEVO

Algunas de las llaves cuerpo a cuerpo son tan espectaculares como las que veis en estas dos pantallas.

Eiji y Kayin repiten en este TOSHINDEN 3 como dúo protagonista.

TOSHINDEN 3

PlayStation

Coincidiendo con la salida de ***Playstation*** en nuestro país, **Takara**, conocida de sobra por los usuarios de ***SNES*** por sus magníficas conversiones de juegos de *Neo Geo* para los 16 *bits* de **Nintendo**, pone a la venta el primer BATTLE ARENA TOSHINDEN. Su mecánica de juego, una mezcla entre TEKKEN y STREET FIGHTER II, y sus increíbles gráficos poli-



Podremos coger impulso con la pared para lanzarnos contra el oponente.



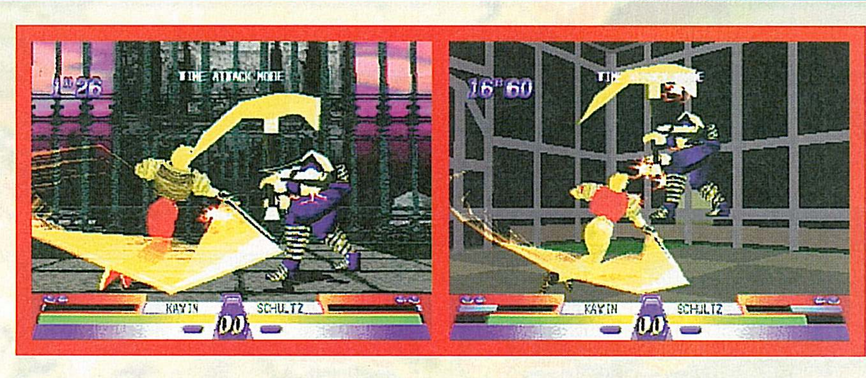


Takara deja de lado su antiguo engine en B.A.T. 3

gonales *hyper solid* revolucionaron el recién nacido mercado de las 32 *bits*. Ahora **Takara** vuelve a sorprendernos con **TOSHINDEN 3**, el cual estrena un nuevo *engine*, más rápido y divertido que el de los anteriores. Al parecer **Takara** se ha dado cuenta de que una de las principales bazas adictivas de los actuales juegos de lucha radica en la posibilidad de realizar diversas combinaciones de golpes, y ha querido impregnar su **TOSHINDEN 3** con la mágica esencia del *combo*, que unido al gran numero de personajes añadidos con respecto a las dos anteriores en-



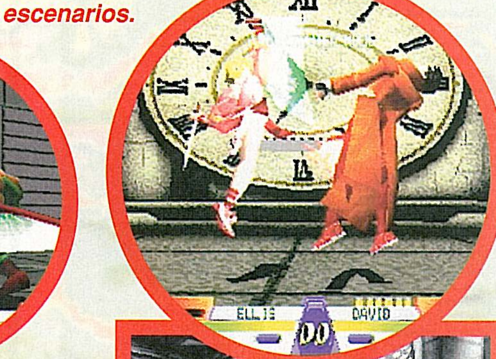
FRAME RATE



TOSHINDEN 3 puede jugarse con un frame rate de 30 fotogramas por segundo sacrificando animación, o de 60 eliminando detalles y texturas de los escenarios.

Cada personaje posee nada más y nada menos que cuatro especiales realmente increíbles.

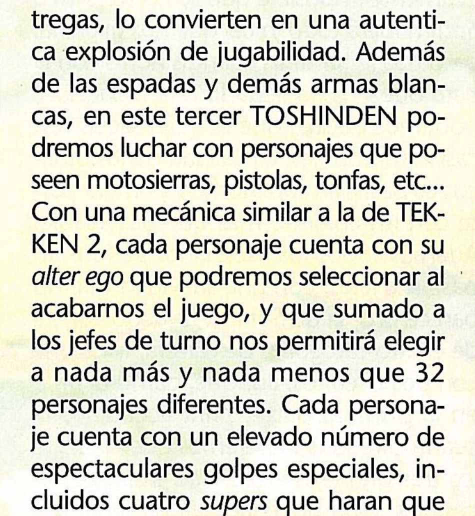




Los escenarios son jaulas, parecidos a los de FIGHTING VIPERS de Sega.



La inclusión de los combos convierte a B. A. T. 3 en el más jugable de todos.



Los efectos de luz poseen una calidad increíble.

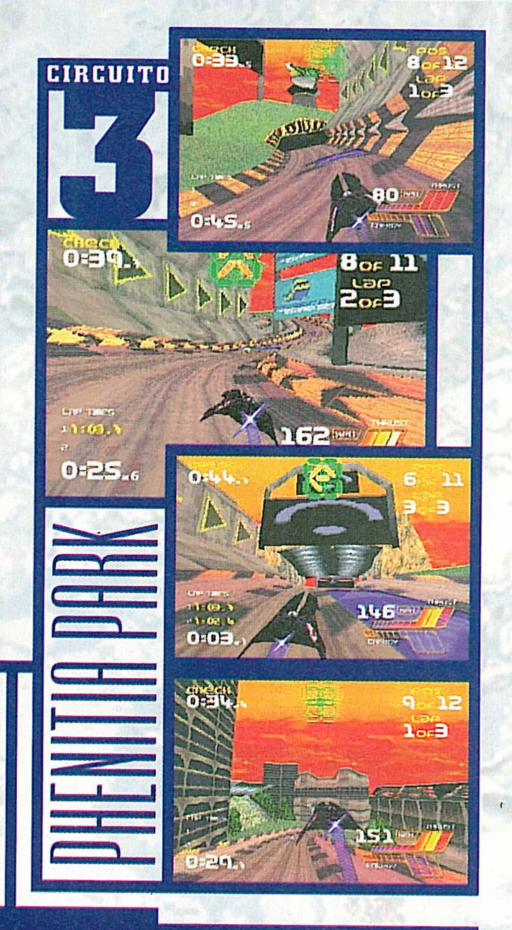
tregas, lo convierten en una autentica explosión de jugabilidad. Además de las espadas y demás armas blancas, en este tercer TOSHINDEN podremos luchar con personajes que poseen motosierras, pistolas, tonfas, etc... Con una mecánica similar a la de TEKKEN 2, cada personaje cuenta con su *alter ego* que podremos seleccionar al acabarnos el juego, y que sumado a los jefes de turno nos permitirá elegir a nada más y nada menos que 32 personajes diferentes. Cada personaje cuenta con un elevado número de espectaculares golpes especiales, incluidos cuatro *supers* que haran que la vida de nuestro contrincante baje considerablemente. Para ser un *3D Fighting*, técnicamente el juego es una autentica maravilla: innumerables efectos de luz, transparencias, zoom, etc. Estamos ante un juego que ha sufrido tal cambio (a mejor, por supuesto), que gustará no sólo a los incondicionales seguidores de la saga TOSHINDEN, sino que muchos de sus detractores cerrarán su boca ante tal explosión de jugabilidad, adicción y efectos gráficos.

DOC

SUPER NUEVO







WIPEOUT 2097



Como podéis comprobar por las pantallas, las diferencias gráficas entre Saturn y PlayStation no son tan patentes como en WIPEOUT. Aunque carecen de transparencias sin tramas, el resto de efectos gráficos y de iluminación se han respetado e incluido. Todo un logro de los programadores.



Casi por sorpresa, y a última hora, nos llega por fin la versión para ***Saturn*** de uno de los *cracks* de las Navidades pasadas para ***Playstation***, **WIPEOUT 2097**. Después de observar con detenimiento los gráficos de la versión para la consola de **Sony**, creíamos prácticamente imposible que su conversión a ***Saturn*** fuera todo lo fiel que nos gustaría, pero tras jugar unas cuantas horas con la *beta* que nos ha llegado a la redacción, podemos deciros que las diferencias son casi inapreciables. La calidad de los gráficos es bastante superior a la primera parte con un colorido más que destacable. Además todos los escenarios se forman bastante lejos, con una suavidad que no parece propia de ***Saturn***. El juego consta de cuatro categorías de carrera, cada una con dos circuitos, aunque, como ocurría en la primera parte, para acceder a la cuarta categoría deberemos quedar entre los tres primeros en los seis circuitos accesibles. Otra novedad estriba en el numero de naves que podemos manejar en





Otra cosa mejorada ampliamente en esta secuela es la maniobrabilidad de las naves, además de una sustancial reducción de la dificultad. Esto no significa que los circuitos sean fáciles, o que los otros competidores no sean



agresivos, o que las carreras no sean velocidades de vértigo, pero todo será más fácil con las nuevas armas.



las carreras, esta vez incrementado a cuatro. El control de éstas es mucho más manejable que en WIPEOUT, ya que incluso sin utilizar un mando analógico podremos realizar las más complicadas maniobras. La inteligencia de los enemigos se ha incrementado bastante, y ahora será bastante difícil dejarlos en la cuneta, aunque por suerte nuestro arsenal también se ha visto incrementado y dispondremos de las mas increíbles armas. En próximos números seguiremos informándoos.

THE PUNISHER

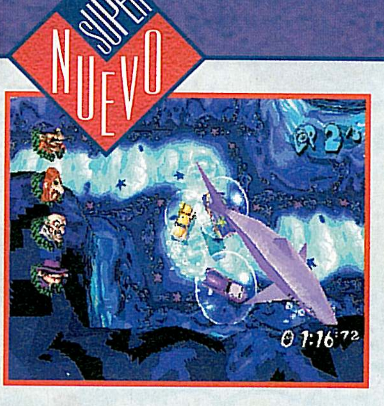


Al igual que en la anterior parte, el número de circuitos se incrementará al completar los seis primeros. A partir de ese momento una nueva categoría de campeonato aparecerá, con dos circuitos a cada cual más complicado y diabólico. Aquí tendremos que demostrar nuestra valia.

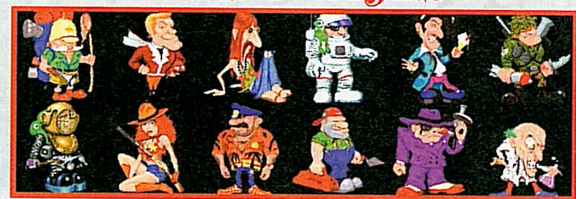








PERSONAJES





El buen humor preside el diseño de los coches y su conductores. Cada uno tiene sus propias cualidades.



MOTOR MASH

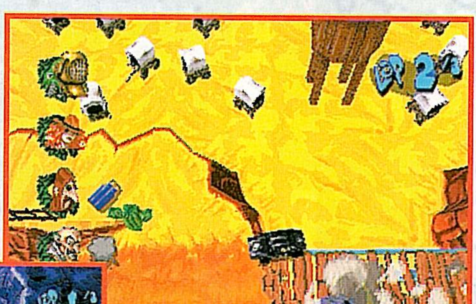
PlayStation

Creado para *PC* y *PlayStation*, **MOTOR MASH** viene a continuar esos modos y maneras de juego que en su día MARIO KART y MICROMACHINES convirtieron en estándares del género. Con la posibilidad de seleccionar entre 12 personajes diferentes, con sus respectivos utilitarios y con un diseño y aspecto muy en la línea de dibujos animados, **MOTOR MASH** será sin duda uno de los juegos de coches más divertidos de los inicios de la segunda parte de 1997.

Este juego cuenta con 6 niveles de juego, con 8 circuitos cada uno, conduciendo en escenarios tan variopintos como una animosa ciudad, la jungla, paisajes nevados o el salvaje Oeste. Torneos, ligas, enfrentamientos uno contra uno, por equipos, en modo *multiplayer* (incluso compartiendo mando) o contra el reloj serán algunas de las modalidades de juego incluidas. Con no pocos parecidos con STREET RACER, en **MOTOR MASH** está permitido todo, desde meter el ojo al conductor que te adelanta (en sentido figurado, claro está), o leerle el último artículo de **The Punisher** (más figurado aún) con tal de llegar en los primeros puestos. Para ello contamos con la suculenta ayuda de un montón de armas y *power-ups* que en futuros números os iremos detallando. Hasta entonces, contentaros con estas pantallas.

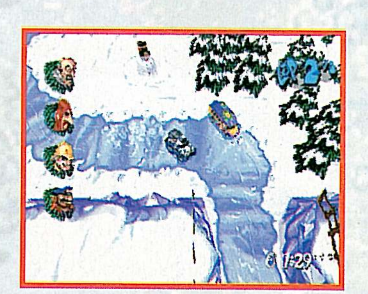
THE SCOPE

Los circuitos discurren por los más variopintos escenarios, desde ciudades hasta paisajes nevados. Todos muy cuidados.

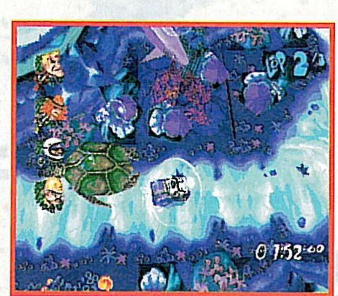








Este juego bebe de las fuentes que otros grandes juegos como MARIO KART, MICROMACHINES o STREET RACER instauraron en su día.



STAR WARS™

ATERRIZA EN TU PLAYSTATION™












Dark Forces™, un juego de espías, trepidante y dinámico en el que te enfrentarás a las fuerzas imperiales.




Rebel Assault II™: The Hidden Empire™, no encontrarás un título para consolas de esta magnitud: acción con vídeo en tiempo real, alucinantes combates espaciales y nuevos vuelos y escenarios de *La Guerra de las Galaxias*™.

"¡Que la fuerza te acompañe!"

EN CASTELLANO

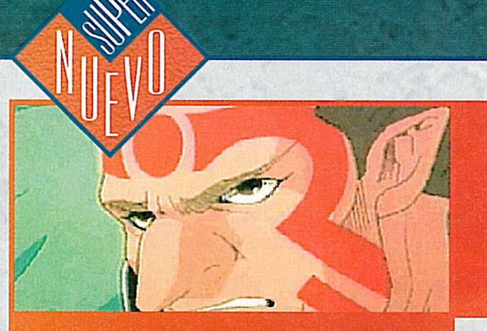




ERBE Software, S.A.
Mendez Alvaro, 57 • 28045 - Madrid.
Tlf.: (91) 506 42 00
Fax: (91) 528 83 63



SUPER NUEVO







INTRO

Esta es sólo una pequeña muestra de las intros que podréis observar en el juego. Además tendréis la oportunidad de poderlas ver todas siempre que queráis mediante una opción del menú del juego.





A pesar de su apariencia, no estamos ante ningún RPG, sino que se trata de un divertido e increíble juego de estrategia.

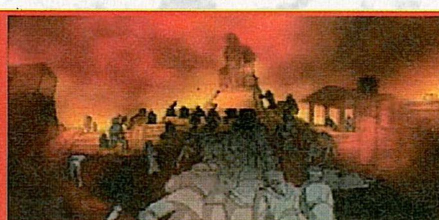
DRAGON FORCE

SEGA SATURN

Llevamos largos meses oyendo hablar de este fabuloso juego, para el cual se pueden encontrar decenas de guías en **Internet**. Por fin **Sega España** nos brinda la oportunidad de que podamos disfrutar con **DRAGON FORCE**. Este compacto de ***Saturn*** es uno de los juegos de estrategia más divertidos que nos hemos encontrado en los últimos tiempos, ya que posee muchos más alicientes que, por ejemplo, los SHINING FORCE. Si en los juegos de **Sonic** controlábamos a un grupo de guerreros, aquí tendremos la oportunidad de manejar a ejércitos y divisiones. En nuestra pan-





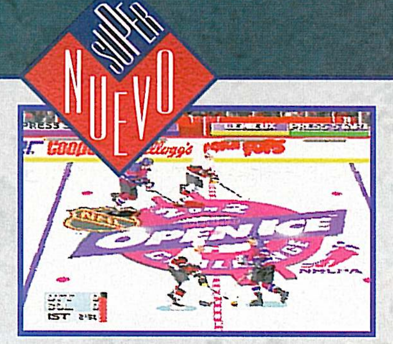



Te será imprescindible conocer el potencial de tus fuerzas al dedillo, ya que cada una de tus divisiones tiene unas características totalmente distintas

talla aparecerán cientos y cientos de soldaditos, a los que podremos encomendar la táctica de ataque o defensa a seguir. Las tropas van desde magos a caballería, pasando por karatekas o arpías. Unas serán más efectivas a corta distancia y otras lo serán más de lejos. Además de las tropas, controlaremos a los generales, que poseen todo tipo de escalofriantes magias. El objetivo principal del juego es, por tanto, invadir territorios sin parar, y encontrar a los ocho miembros de la Dragonforce, necesarios para derrotar al malvado de turno. Para conseguir esto deberemos hablar con los enemigos y convencerlos de que se unan a nuestras fuerzas, y una vez esten los ocho componentes de tan legendario grupo, enfrentarse a su terrible destino. Una agradable sorpresa para todos los usuarios de ***Sega Saturn***.

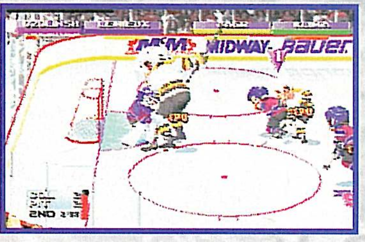
THE PUNISHER

SUPER NUEVO



El hockey sobre hielo es una de las disciplinas deportivas con más presencia en consolas.









PLAYSTATION

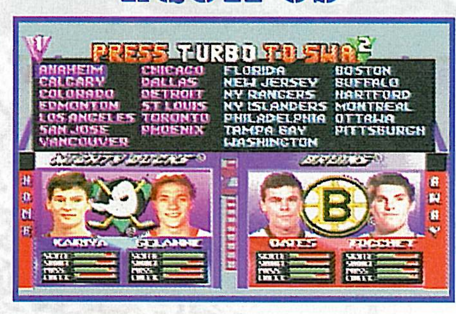
WILLIAMS (AVALANCHE SOFTWARE)

CD ROM | EE.UU.

CONSEJOS



EQUIPOS



OPCIONES

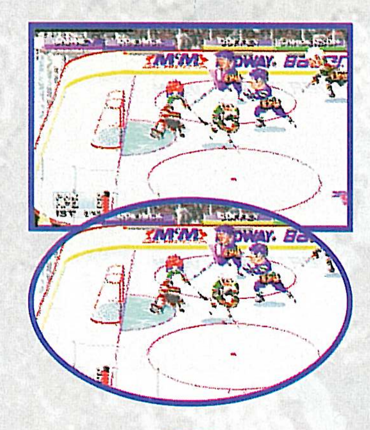


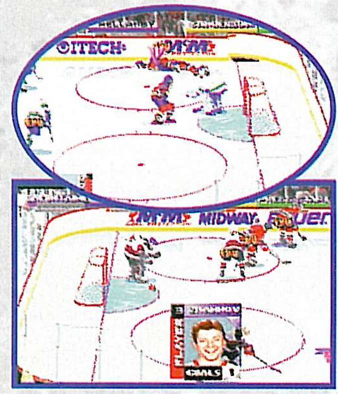
2 ON 2 OPEN ICE





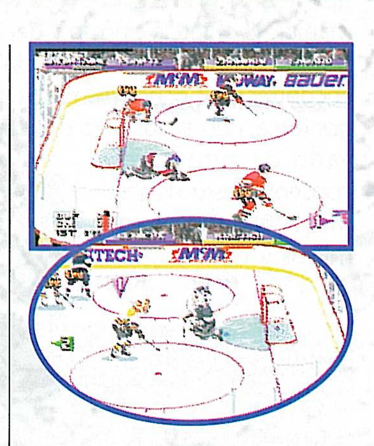


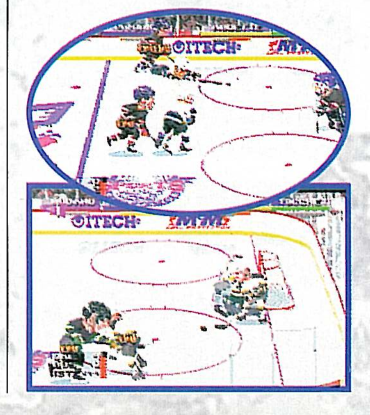


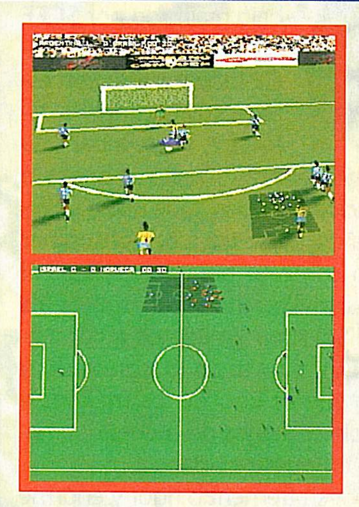


El éxito logrado por la serie NBA JAM ha hecho que **Williams** aplique el mismo esquema de juego al hockey sobre hielo. Basándose en una recreativa de ***Midway***, se recogen partidos a campo completo en los que participan equipos formados por dos jugadores y un portero. Como no podía ser de otra forma, es posible utilizar todo tipo de juego sucio, siendo la rapidez y la jugabilidad las mejores cualidades de este compacto. El espectáculo de los mates es sustituido por impresionantes lanzamientos. En ellos los jugadores aumentan de tamaño o giran varias veces en el aire para ejecutar disparos imparables. El sistema de cambios, la energía extra (turbo), o la posibilidad de entrar en racha ponen de manifiesto las similitudes con la mencionada saga de baloncesto popularizada por **Acclaim**. La aparición de las grandes estrellas de la **NHL** es otro de los alicientes de un programa en el que se rompe con la monotonía de los clásicos simuladores de hockey, aunque se limita a adaptar la fórmula NBA JAM al deporte del hielo.

CHIP & CE



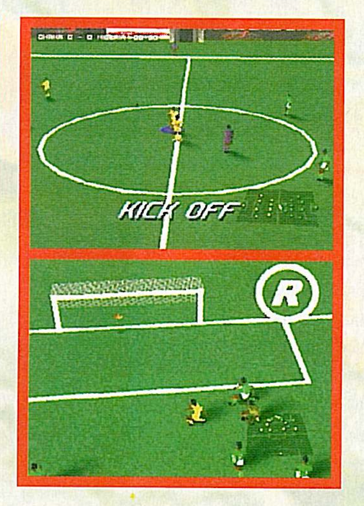






El compacto incluye selecciones nacionales.



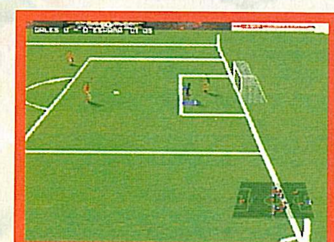






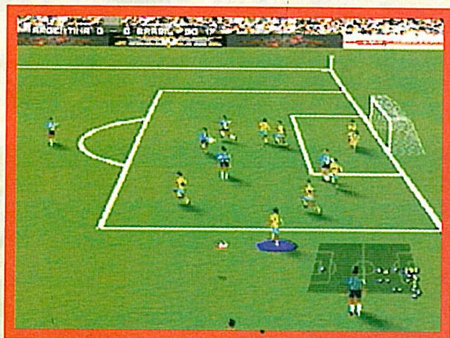
La variedad de torneos, Mundial y Eurocopa incluidos, es uno de los alicientes de 4-4-2.











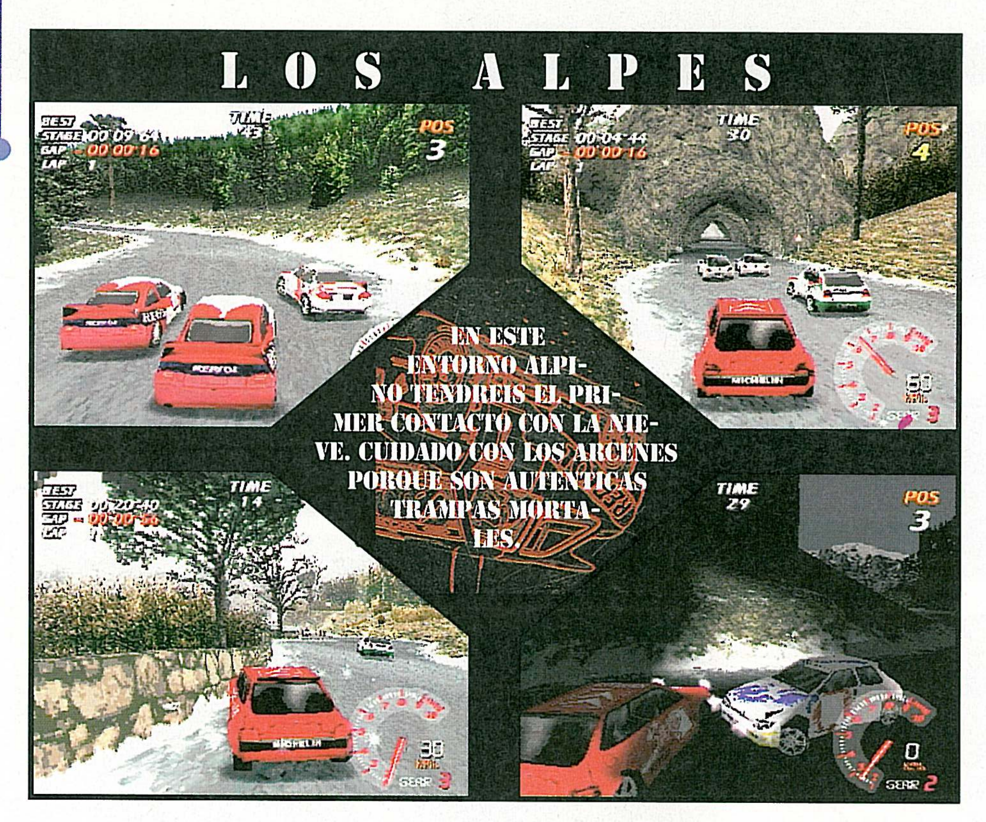
4-4-2

Virgin debuta en los simuladores futbolísticos de los 32 *bits* con un compacto que toma su título de una de las formaciones clásicas en el mundo del deporte rey. El juego tiene una concepción muy simple tanto gráficamente como en el control. Para el primero de los aspectos señalados se utilizan siete cámaras que permiten seguir los partidos desde una amplia variedad de perspectivas. El diseño gráfico de los jugadores no se para demasiado en los detalles, optando por la sencillez. Por lo que respecta al control, únicamente se utilizan tres botones para manejar las diferentes acciones sobre el terreno de juego. A diferencia de los últimos simuladores, en los que aparecen clubs, el nuevo programa incorpora selecciones nacionales, incluyendo jugadores reales, bastante actualizados. La nota más destacada es la variedad de competiciones, que permite disputar desde un torneo con la estructura clásica de un Mundial, hasta una Copa de Europa de selecciones nacionales. Desde estas páginas deseamos suerte a **Virgin** en su nueva andadura, aunque la competencia en los simuladores de fútbol es especialmente fuerte en las últimas fechas.

CHIP & CE



A diferencia de otros simuladores de fútbol, los jugadores son reales, y se encuentran bastante actualizados.

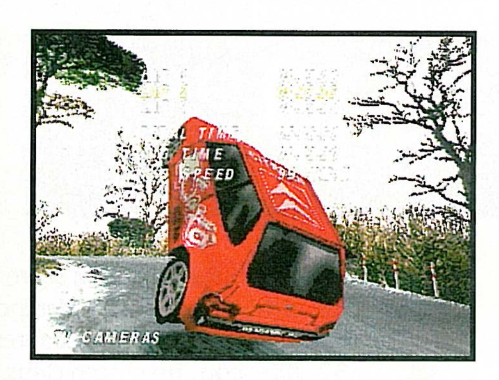


Después del excelente trabajo realizado por **SCEE** en PORSCHE CHALLENGE **Infogrames,** con este extraordinario **V-RALLY,** viene a dar una prueba más del gran nivel que posee la programación europea. Que nadie se lleve a engaños, no se trata de aprovechar un acierto concreto para generalizar, ni del típico orgullo rancio del «somos los mejores». Sólo nos límitamos a comparar **V-RALLY** con todo lo conocido y constatar que es uno de los mejores y más completos juegos de coches que hemos visto en nuestra vida.

Aunque por su tremendo rigor y enorme realismo **V-RALLY** esté considerado por sus programadores como un simulador automovilístico, lo cierto es que posee la espectacularidad, el ritmo de juego y todas las trazas de los grandes arcades del género. Ni en consola, ni en *PC*, ni siquiera en recreativa hallaréis un título que haya logrado aunar tal grado de perfección gráfica, tal grado de realismo y con tal cantidad de detalles. Es posible que, apartado por apartado, tenga rivales concretos, pero dónde los demás fallan **V-RALLY** mantiene un nivel excepcional. Para ello han innovado en algunos aspectos (como es el caso de las luces del coche en las fases nocturnas) o perfeccionado muchas de las cosas conocidas. Por poner un ejemplo, en la creación del paisaje de los escenarios han empleado

UN SUEÑO HECHO R









SI BUSCAIS UN PROGRAMA QUE REUNA LO MEJOR DE TODO LO QUE HABEIS VISTO EN VUESTRA VIDA EN CUANTO A JUEGOS DE CONDUCCION, ABANDONAD LA BUSQUEDA PORQUE YA LO TENEMOS POR FIN ENTRE NOSOTROS. SE LLAMA V-RALLY, ES DE INFOGRAMES, Y SE EXHIBE EN PLAYSTATION



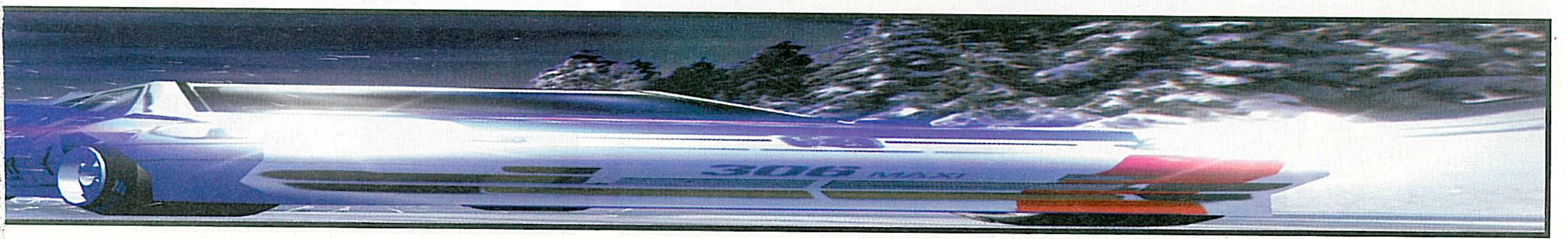
ALIDAD



una técnica de escalado de luces y sombras que disimula al máximo la construcción y lo integra de una manera casi total al horizonte. El sistema utilizado nos recuerda al empleado en TEKKEN 2 para fundir el escenario con el entorno pero, si tenemos en cuenta la diferencia entre rotar un escenario y avanzar por él a toda velocidad, encontramos más meritorio **V-RALLY**. Además todo se mueve a las mil maravillas, con verdadera suavidad en los giros y sin caer en la tentación de acelerar el conjunto. Aquí no hay exageracio-



PAISAJES PLAYEROS Y PUEBLOS DE LA COSTA BRAVA CONFORMAN EL RALLY DE CATALUÑA, UNO DE LOS RECORRIDOS MAS RAPIDOS Y ESPECTACULARES



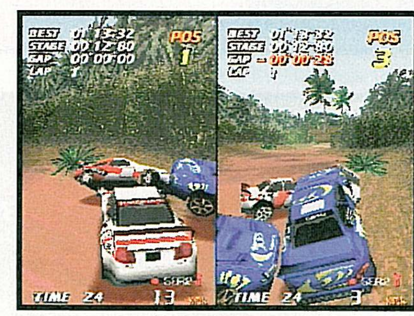


MANDOS



nes ni fantasmadas, y quizá por ello insistan tanto los programadores en su carácter de auténtico simulador.
Nada ha escapado a los ojos de **Infogrames** que ha tenido en cuenta las opiniones de los pilotos sobre el comportamiento de los coches en carrera según las diferentes condiciones climatológicas o distintas superficies sobre las que discurran las pruebas. En **V-RALLY** no se trata de acelerar sin parar. El pilotaje es exi-



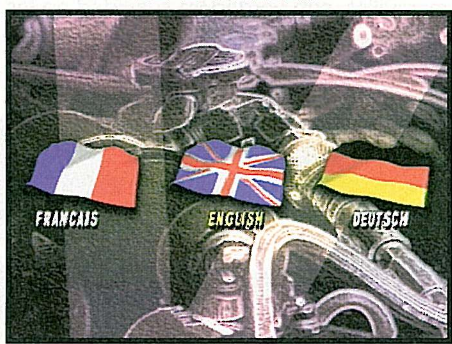






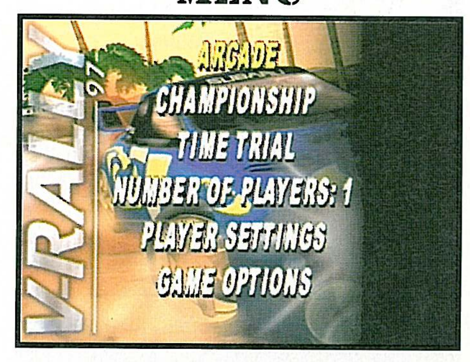
gente, técnico pero manejable y requiere más precisión en partes muy concretas de los recorridos. Casi todos los tramos cuentan con sus propias trampas y conviene recordar que, a diferencia de otros títulos, aquí las dificultades no están sólo en el grado de los giros o sus combinaciones. Saltos, zanjas de agua, peraltes, vías de tren y otras variantes han sido sabiamente situadas para ponernos las cosas difíciles. Cualquier exceso se paga, en

IDIOMAS





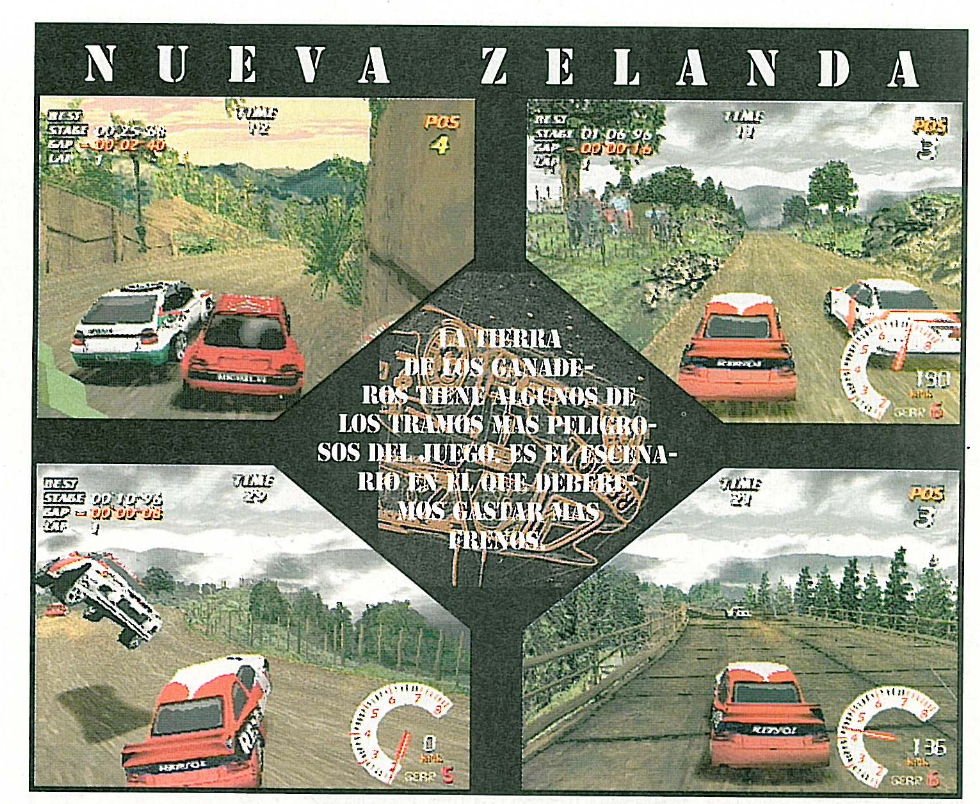
MENU



el mejor de los casos, con un trompo o por desgracia, y con más frecuencia, con un «revolcón campanero» con tantas vueltas como podáis imaginar.

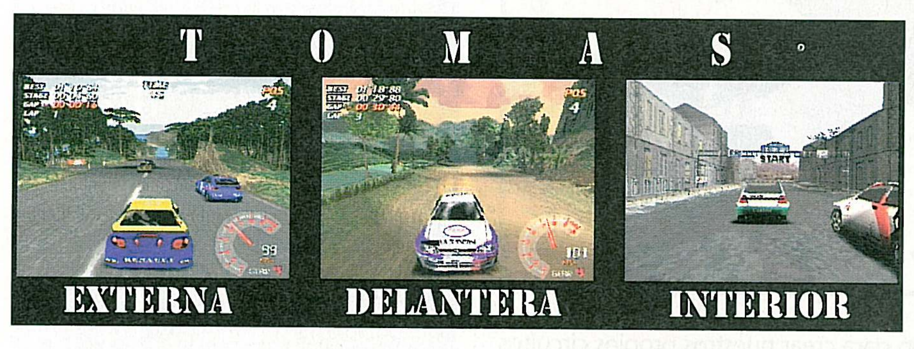
En lo que se refiere a jugabilidad, **V-RALLY** cuenta con suficientes argumentos para mantenernos entretenidos durante muchísimas horas. Varios modos de juego (tanto para uno como para dos jugadores), gran cantidad de circuitos, muchos coches (con un pilotaje distinto cada uno), tres grados de dificultad (el fácil es ya exigente) y un grado de competitividad que muy pocos títulos han logrado alcanzar. No hay carreras iguales. Aunque los rivales cometen de vez en cuando errores y remontar resulta asequible, también es raro que acabemos algún tramo sin contratiempos. Todo este baile de posiciones y accidentes sólo puede traducirse en diversión. Por si esto fuera poco, hay que recordar que **V-RALLY**

NUEVA ZELANDA



LA TIERRA DE LOS GANADEROS TIENE ALGUNOS DE LOS TRAMOS MÁS PELIGROSOS DEL JUEGO. ES EL ESCENARIO EN EL QUE DEBEREMOS GASTAR MÁS FRENOS

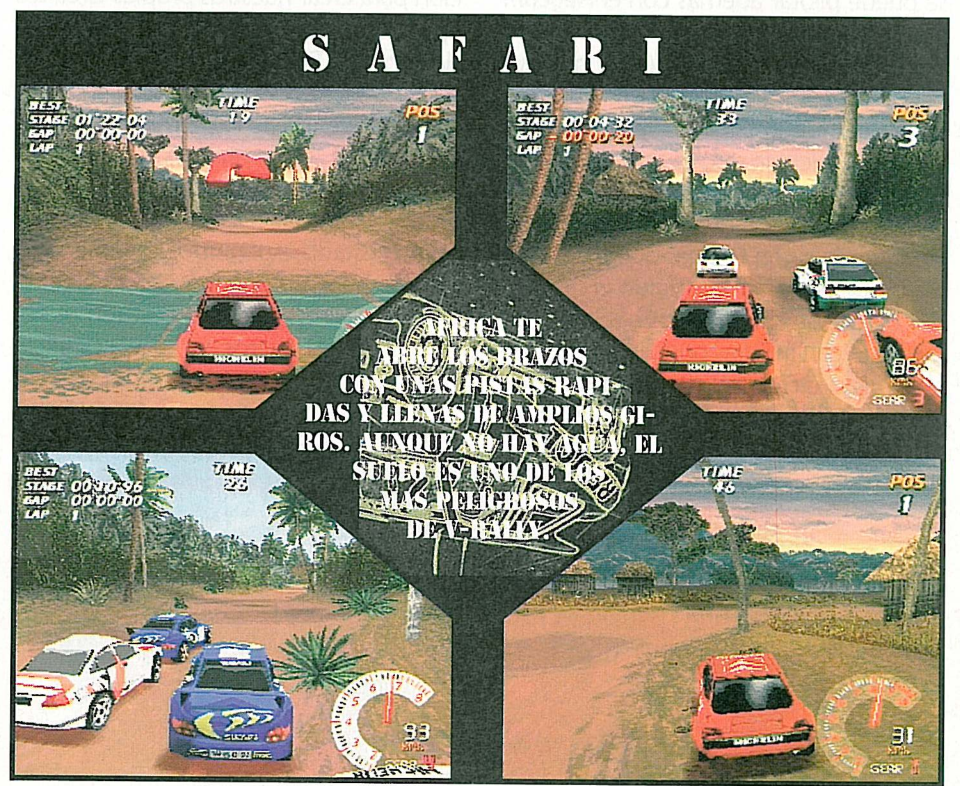
TOMAS



EXTERNA DELANTERA INTERIOR



SAFARI

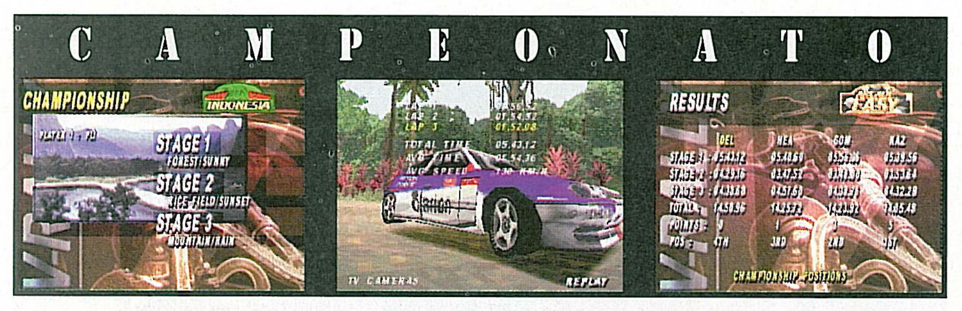


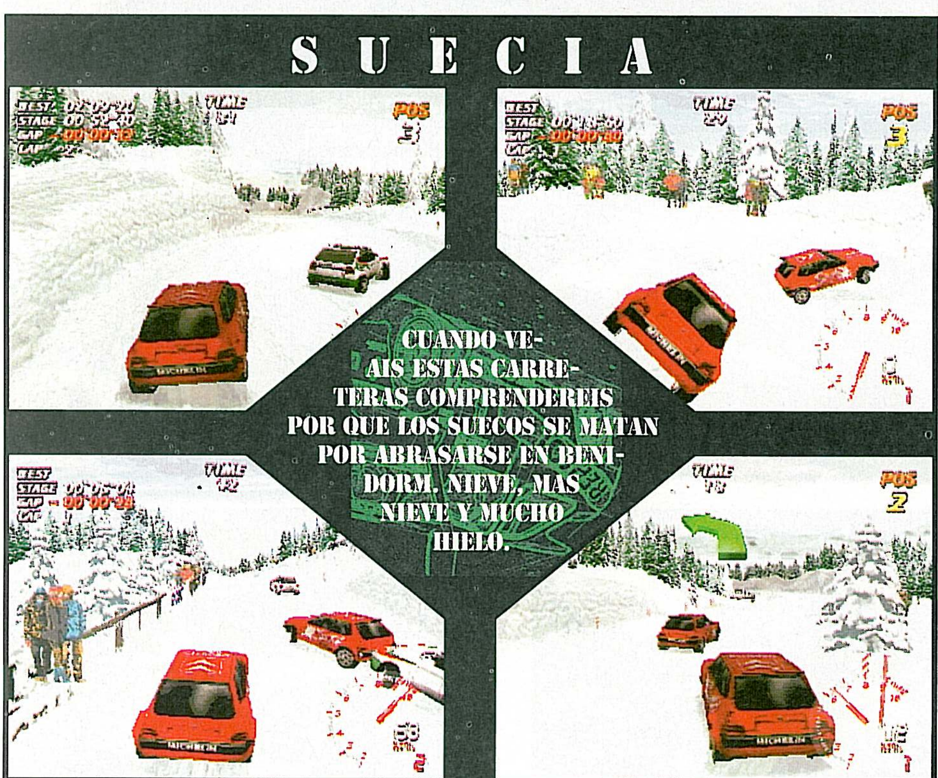
ÁFRICA TE ABRE LOS BRAZOS CON UNAS PISTAS RÁPIDAS Y LLENAS DE AMPLIOS GIROS. AUNQUE NO HAY AGUA, EL SUELO ES UNO DE LOS MÁS PELIGROSOS DE V-RALLY

PUESTA A PUNTO





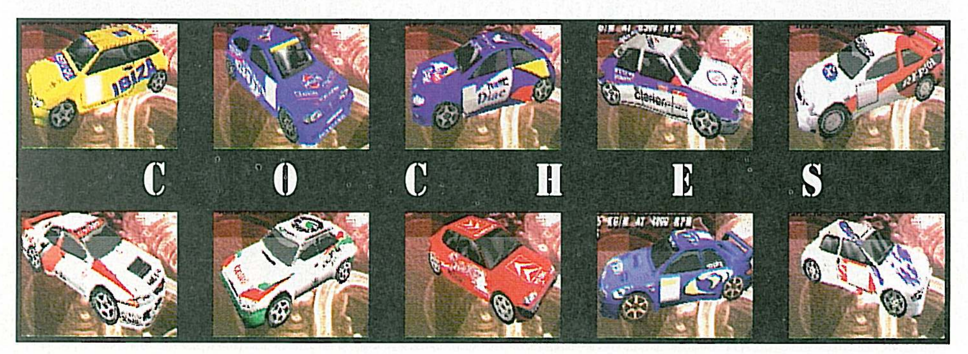




se puede pilotar además con el ***Negcom Pad***, el mando ***VRF1*** y el volante ***Mad Catz***. Con este último periférico, que pudieron probar los asistentes en la presentación del juego en el **Rally de Cataluña**, la experiencia resulta absolutamente inolvidable, ya que no tiene nada que envidiar a la más potente de las recreativas. Para terminar con la jugabilidad, hay que decir que de haberse incluido el generador de circuitos estaríamos hablando de un juego con infinitas posibilidades y, por tanto, casi eterno. Aún no se sabe bien que pasará, pero es posible que esta opción para crear nuestros propios circuitos aparezca en el mercado con posterioridad en un CD. Se barajan varias posibilidades e incluso se ha pensado en regalarlo si las ventas así lo permiten. Cuando conozcamos la fórmula, os la comunicaremos en nuestras noticias.

En resumen, **V-RALLY** es lo que siempre hemos estado esperando. Lo tiene todo y todo presenta una impecable factura. Con uno o dos juegos de la misma calidad en otros géneros, ya estaría justificada la compra de una consola.

DE LUCAR







EL NUEVO VUELO DE HONDA

SGX 50 SKY

FLY WITH SKY

EL NUEVO CONCEPTO

P.V.P. IVA INCLUIDO
197.000 PTAS

CAHISPA TU SEGURO HONDA 15.503 pts.











MARIO KART 64



Ha pasado ya mucho tiempo desde que Nintendo sorprendiese a todos con una maravilla llamada SUPER MARIO KART. Por aquel entonces la estrella era el modo 7 de vídeo de Super Nintendo, un efecto gráfico que hoy resulta casi irrisorio al lado de las virtudes de N64.

¡¡MENUDO KARTU

TOAD'S TURNPIKE

FRAPPE SNOWLAND

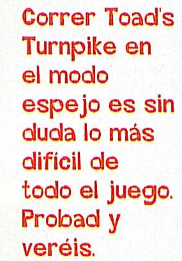


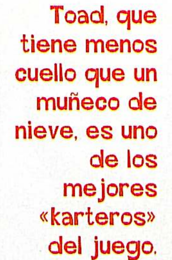






Correr Toad's Turnpike en el modo espejo es sin duda lo más difícil de todo el juego. Probad y veréis.





Toad, que tiene menos cuello que un muñeco de nieve, es uno de los mejores «karteros» del juego.









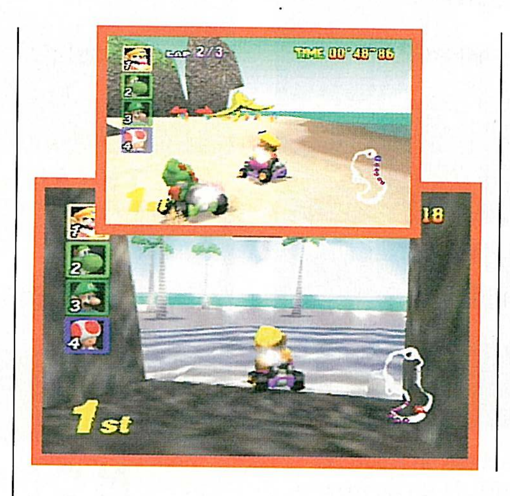
CHOCO MOUNTAIN

MARIO RACEWAY



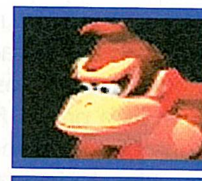


Por entonces nos conformábamos con este modo gráfico y el *chip* especial que el cartucho incluía para poder representar en pantalla el modo de dos jugadores. Las cosas han cambiado tanto que ni siquiera ha dado tiempo a crear versiones intermedias de tan glorioso juego. Hemos cambiado los suelos planos de la versión ***Super Nintendo*** por fabulosos entornos en 3D repletos de rampas, pendientes, precipicios, cuevas, puentes, etc. La exagerada pixelación del *modo 7* ha sido sustituida por un suavizado de texturas al que tan sólo ***Nintendo 64*** nos tiene acostumbrados (en el mundo de las consolas domésticas, por supuesto). Unicamente los *sprites* de **Mario** y compañía se mantienen intactos como en su día lo fueron. Nada de polígonos, nada de sombreados *Gouroud*... Sobre ellos tan sólo se nota el renderizado de los ***Silicon*** de la compañía nipona (y de **Rare** en el caso de D. K.). Pero son eso, *sprites* al fin y al cabo. Como se puede suponer, hay algo que se mantiene desde tan lejanos días: la jugabilidad. El sistema de juego, tan escasamente original como sabiamente adaptado, mantiene esa mezcla de tensión de los juegos de conducción y el humor que todos los juegos de **Nintendo** (o casi todos) desprenden. No podremos evitar desesperarnos ante la casi insultante superioridad de los demás pilotos, pero tampoco podremos evitar soltar una sar-



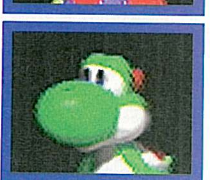
CHO!!

MARIO & CIA.





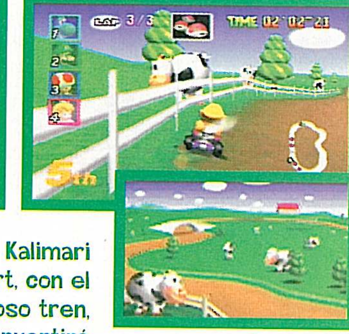


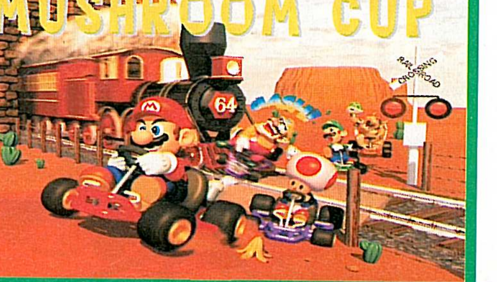
LUIGI RACEWAY

MOO MOO FARM



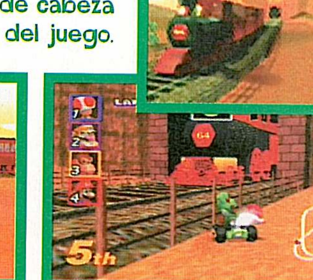




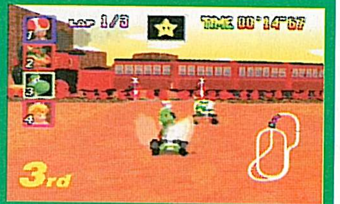


En la playa existen un par de atajos bastante interesantes que nos ahorrarán bastante tiempo.

Kalimari Desert, con el dichoso tren, se convertirá en uno de los mayores quebraderos de cabeza del juego.







KOOPA TROPPA BEACH

KALIMARI DESERT

HACIENDO TRAMPAS



Si os fijáis bien en las pantallas y le echáis un poco de imaginación, podréis acabar WARIO STADIUM en un minuto.

VERSUS

BATTLE



TRIAL

Los distintos modos de juego tienen característica diferentes. En Versus y Battle podrán participar hasta cuatro jugadores. En Trial lucharemos contrarreloj.

MODOS DE JUEGO

CIRCUITOS



cástica carcajada cuando veamos como Wario, Peach o cualquier otro, pierden todas sus posibilidades de victoria gracias a nuestra calamitosa intervención. Y eso cuando la propia *Nintendo 64* es la responsable del raciocinio de nuestros adversarios. La locura llega cuando cuatro jugadores entran en acción simultáneamente, ya sea en el modo *versus* o, sobre todo, en el modo *battle*. En ese momento los amigos son enemigos y los héroes, antaño alabados en grandiosas ges-

CLASIFICACION

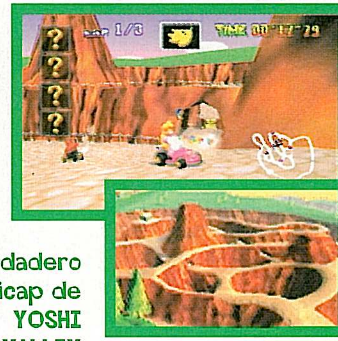


D. K.'S JUNGLE PARKWAY



Si giramos al saltar en el puente de D.K.'S JUNGLE PARKWAY, ahorraremos un par de valiosos segundos.

YOSHI VALLEY

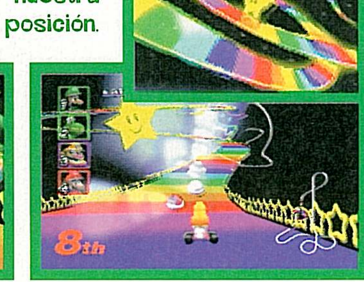


SPECIAL CUP

El verdadero handicap de YOSHI VALLEY reside en la imposibilidad de saber nuestra posición.



BANSHEE BOARDWALK



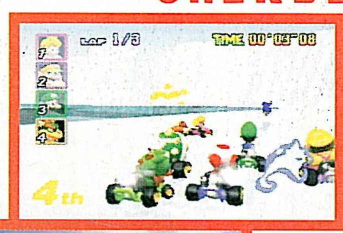
RAINBOW ROAD



WARIO STADIUM




SHERBET LAND






Si tras el salto de ROYAL RACEWAY continuamos por el camino amarillo, llegaremos al Palacio Real.



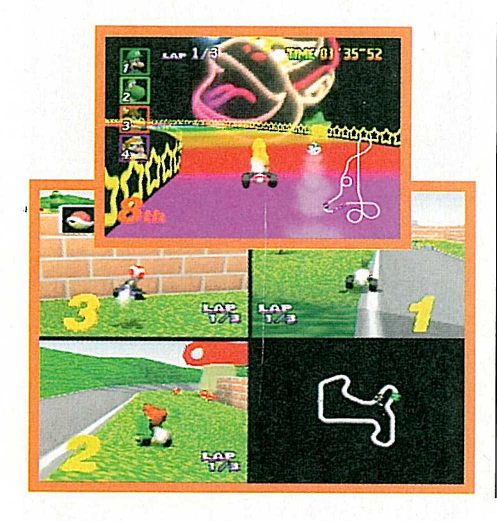
Los pingüinos de SHERBET LAND y las piedras de BOWSER'S CASTLE, acabarán con nuestros nervios.





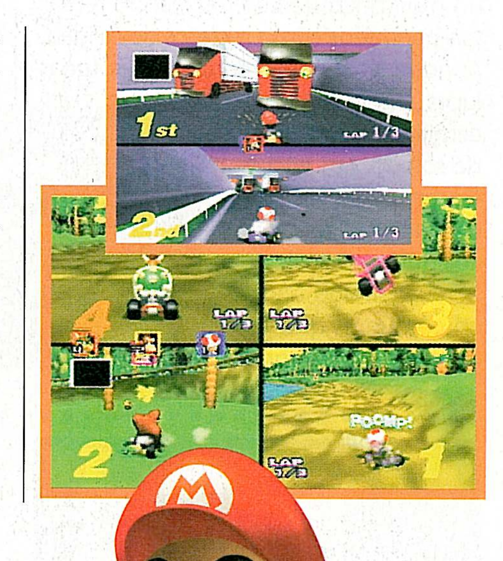

ROYAL RACEWAY

BOWSER'S CASTLE



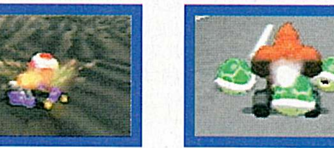
tas, villanos. En ese instante debería llegar el fantasma de la ralentización (cuatro representaciones 3D simultáneas en pantalla es mucho), aunque mucho nos tememos que ni por esas. A estas alturas de la vida es justo reconocer que el *hardware* de **Nintendo 64** da para eso y, por lo que sabemos, para mucho más.

Para los fanáticos de la versión 16 *bits*, cabe aclarar que el sistema de juego se mantiene exactamente igual en esta versión para **Nintendo 64**, con la característica recogida de *items* que el cartucho original disponía. Se ha incluido además una faceta especial que permite que los



ITEMS




Son muchos los items que se pueden recoger durante el juego (más de una decena), aunque en esta serie de capturas se muestran únicamente los efectos de algunas de ellas.

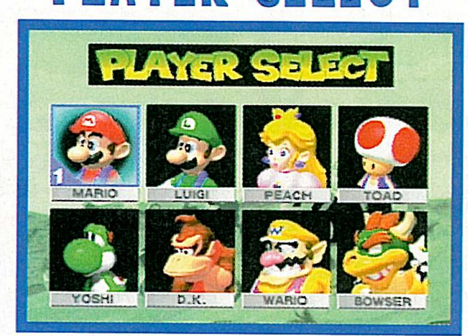




GAME SELECT



PLAYER SELECT





corredores que se queden descolgados aumenten su capacidad para incorporarse al grupo de cabeza lo antes posible. Por desgracia, en algunos niveles avanzados esta faceta parece funcionar únicamente para los demás corredores, lo que nos sacará de quicio.

En el apartado musical, que parece haberse convertido en la asignatura pendiente de ***Nintendo 64***, se ha realizado un muy buen trabajo, recreando temas tan pegadizos como repletos de calidad. Aunque lo que más destaca es, a todas luces, el apartado concerniente a los efectos de sonido. Los encontraremos en los menús, en la carrera y en cualquier lugar en general. Y si algo tienen en común es que son divertidos y de gran calidad, sobre todo en lo referente a voces. Con todo, podría parecer que el juego carece de defectos, algo que, como todo en esta vida, resulta totalmente incierto. El mayor error que se le encuentra a este **MARIO KART 64** es lo reducido de su desarrollo. Dieciséis circuitos repartidos en cuatro competiciones diferentes (incluida el modo *Extra/Mirror*) puede parecer mucho, pero os aseguramos que en apenas un día y medio de juego intensivo todo se habrá acabado. A partir de entonces, sólo queda la opción de jugar en los modos *Versus* o *Trial*, lo que por otro lado no es poco. Cada uno que saque sus «buenas» conclusiones, que nosotros ya hemos sacado las nuestras.

J. C. MAYERICK





NINTENDO	
NINTENDO	
MEGAS	96
JUGADORES	1-2-3-4
VIDAS	TIEMPO
FASES	16 CIRCUITOS
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 95
Repletos de color, imaginativos y con muchos atajos por descubrir. La presentación 3D es tan buena como lo pudo ser la del impresionante S. MARIO 64.

MUSICA 90
El aspecto más flojo es la música, a pesar de su calidad. Y es que, cuando todo son sobresalientes, un notable alto parece menos de lo que en realidad es.

SONIDO FX 95
Los efectos de sonido son, posiblemente, el aspecto más cuidado del juego, junto a los gráficos. Decenas de sonidos tan divertidos como buenos.

JUGABILIDAD 96
Qué vamos a contar de la jugabilidad de MARIO KART 64. Si ya jugaste a SUPER MARIO KART no tenemos nada que decirte. Si no, a qué esperas.

95 GLOBAL
MARIO KART 64 es tan bueno o mejor de lo que podíamos haber imaginado. La espectacularidad de sus gráficos está perfectamente acompañada por una jugabilidad que se mantiene intacta. Y es que resulta impresionante ver como Nintendo 64 es capaz de representar tan bellos escenarios sin dudar un sólo instante.

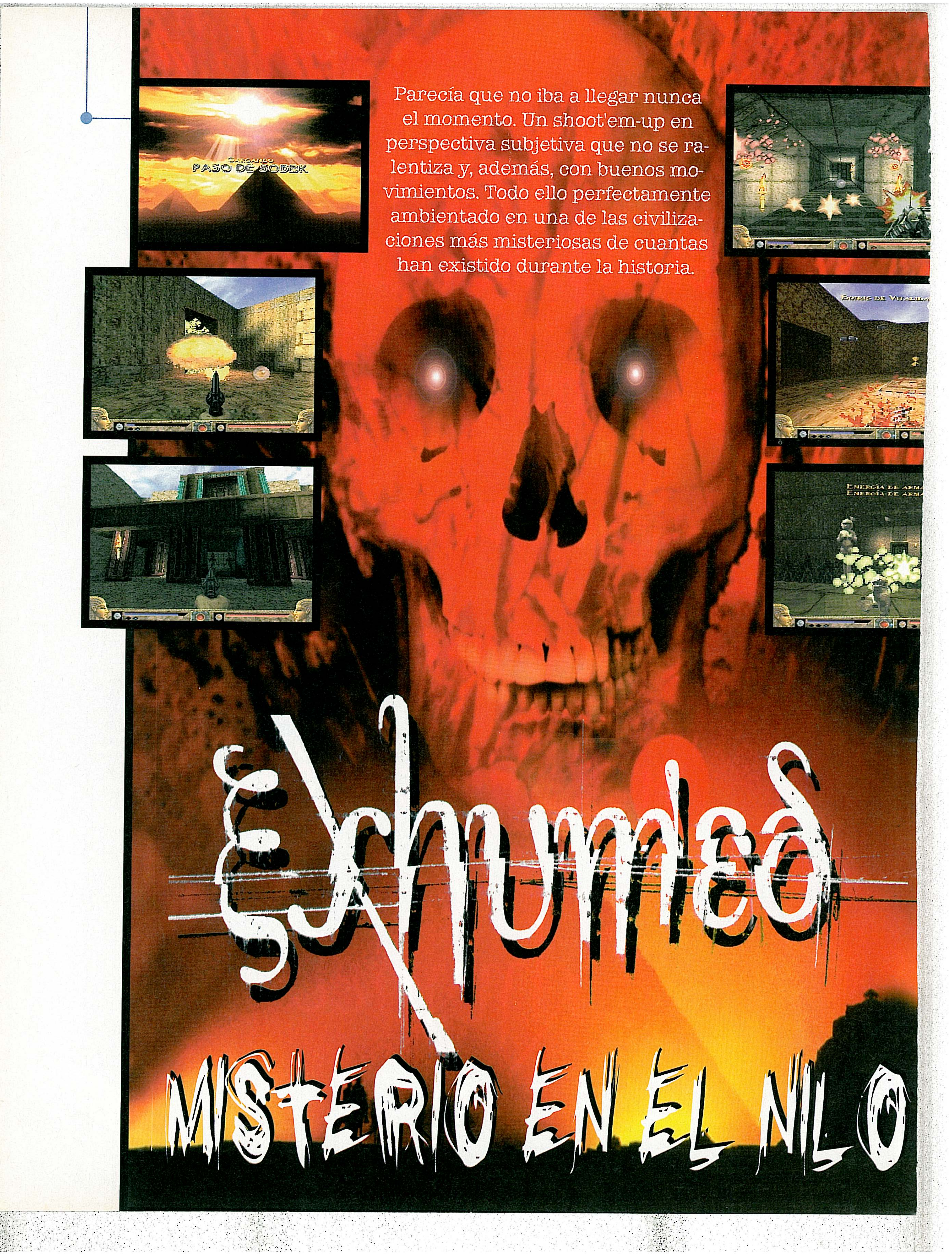
\+ Todo merece ser incluido en este apartado. Salvo alguna excepción, todo es genial.

− Lástima que cuente con tan escaso número de niveles en el modo campeonato.

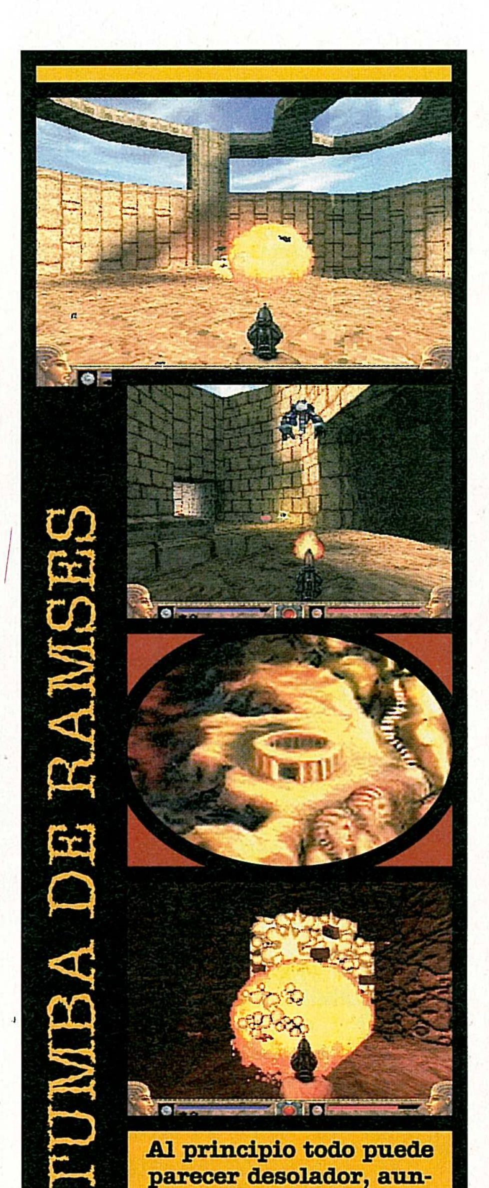


PODIUM

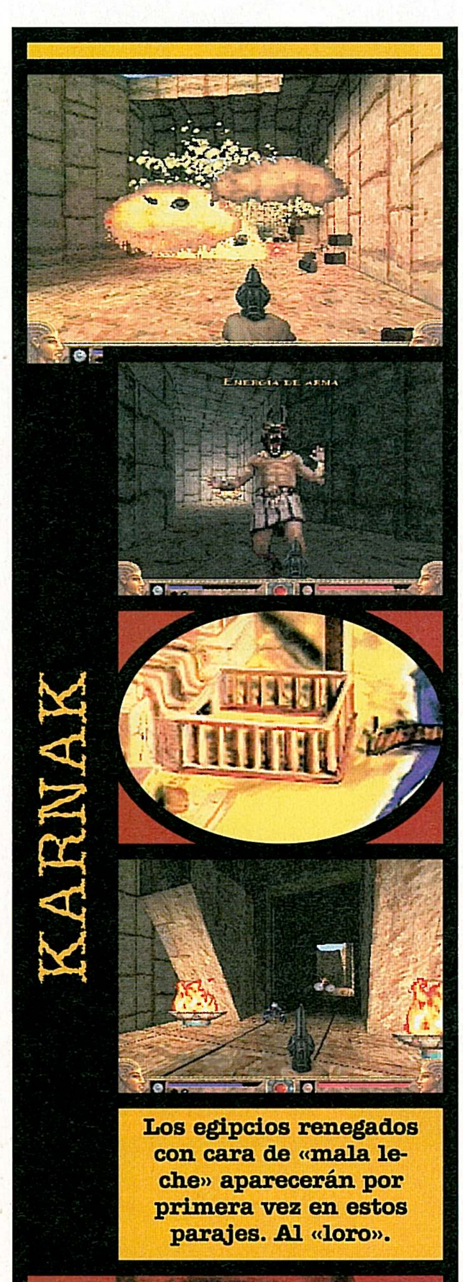
Podremos alcanzar el podium si acabamos la copa entre los tres primeros, pero si lo que se desea de verdad es acabar el juego, será imprescindible quedar siempre campeones.


Parecía que no iba a llegar nunca el momento. Un shoot'em-up en perspectiva subjetiva que no se ralentiza y, además, con buenos movimientos. Todo ello perfectamente ambientado en una de las civilizaciones más misteriosas de cuantas han existido durante la historia.
CARGANDO
PASO DE SOBEK
Exhumed
MISTERIO EN EL NILO

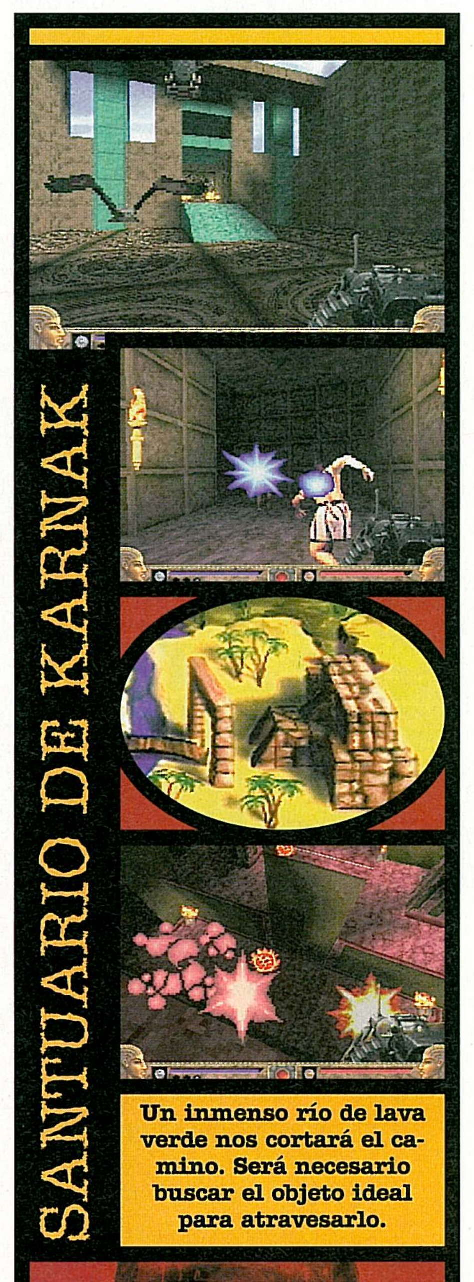




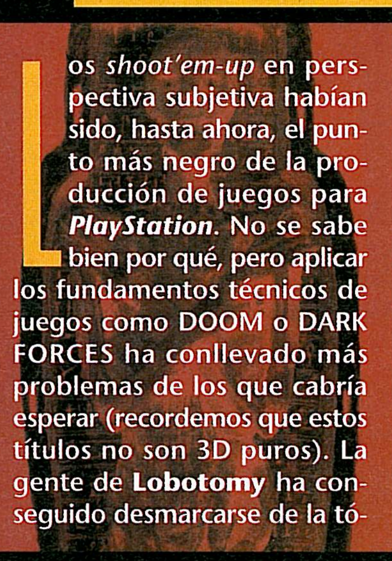
Al principio todo puede parecer desolador, aunque no hay que confiarse, los peligros están a la vuelta de la esquina.



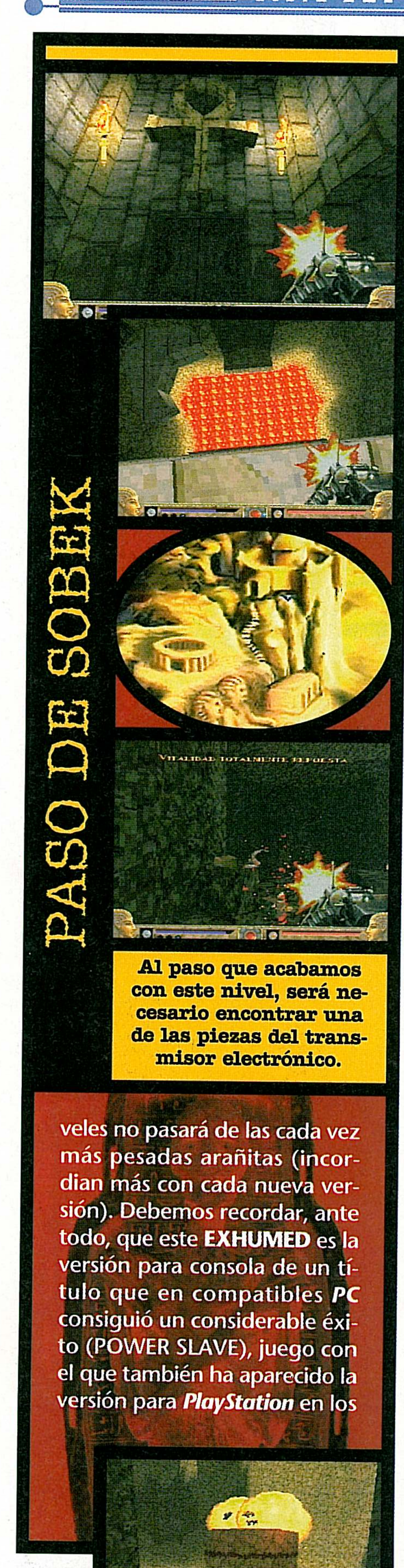
Los egipcios renegados con cara de «mala leche» aparecerán por primera vez en estos parajes. Al «loro».



Un inmenso río de lava verde nos cortará el camino. Será necesario buscar el objeto ideal para atravesarlo.

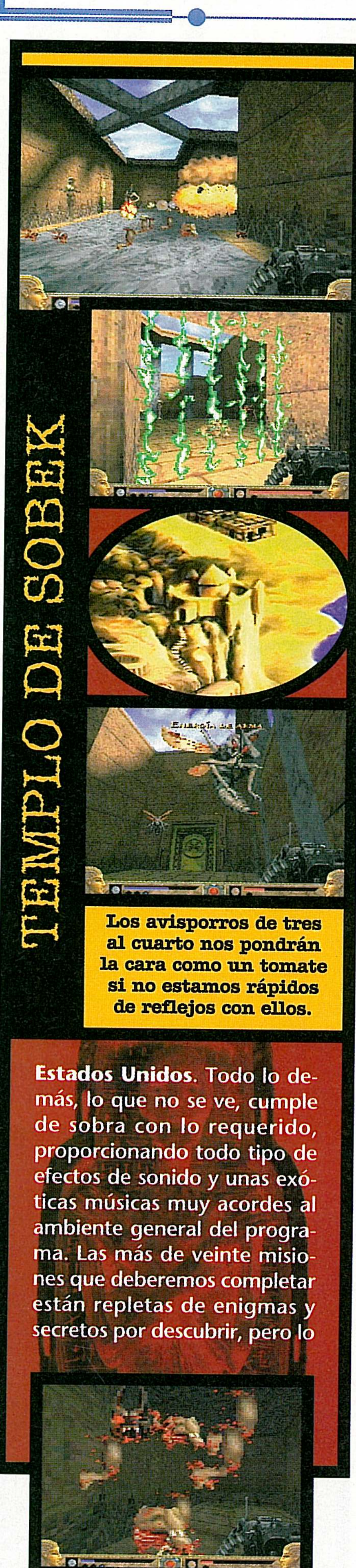


Los *shoot'em-up* en perspectiva subjetiva habían sido, hasta ahora, el punto más negro de la producción de juegos para ***PlayStation***. No se sabe bien por qué, pero aplicar los fundamentos técnicos de juegos como DOOM o DARK FORCES ha conllevado más problemas de los que cabría esperar (recordemos que estos títulos no son 3D puros). La gente de **Lobotomy** ha conseguido desmarcarse de la técnica general adaptando el juego al *hardware* de la consola y no a la inversa, como había venido ocurriendo hasta ahora. Gracias a esto se ha conseguido una muy buena fluidez de movimientos, fruto sin duda de un buen trabajo en el desarrollo del *engine 3D*. De hecho, algunos de los efectos de luz recuerdan bastante a los de un clásico como QUAKE, genial título que reescribió las pautas a seguir por este tipo de juegos. Los beneficios son claros. Por un lado se permite la creación de unos escenarios espectaculares y, en ciertos momentos, faraónicos (como corresponde a tal título). Por otro se logra sumergir al jugador en un ambiente de misterio que muy pocos juegos saben transmitir al usuario. Y hablando de sumergir, destacar efectos gráficos como el del agua, sencillo pero, a la vez, real y eficaz. Quizá se le pueda echar en cara una escasa variedad de enemigos, que en los primeros ni-



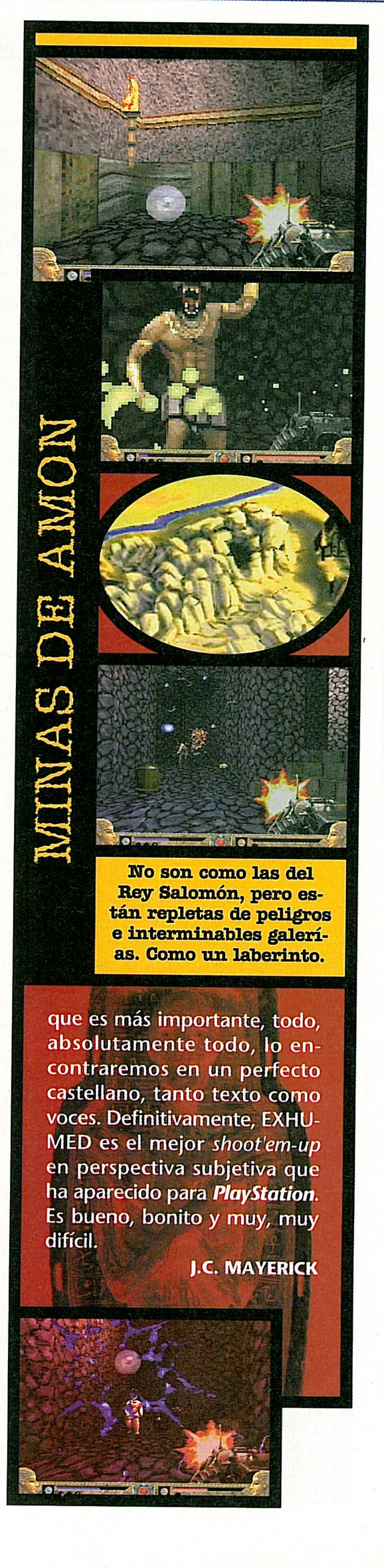
Al paso que acabamos con este nivel, será necesario encontrar una de las piezas del transmisor electrónico.

veles no pasará de las cada vez más pesadas arañitas (incordian más con cada nueva versión). Debemos recordar, ante todo, que este **EXHUMED** es la versión para consola de un título que en compatibles ***PC*** consiguió un considerable éxito (POWER SLAVE), juego con el que también ha aparecido la versión para ***PlayStation*** en los



Los avisporros de tres al cuarto nos pondrán la cara como un tomate si no estamos rápidos de reflejos con ellos.

Estados Unidos. Todo lo demás, lo que no se ve, cumple de sobra con lo requerido, proporcionando todo tipo de efectos de sonido y unas exóticas músicas muy acordes al ambiente general del programa. Las más de veinte misiones que deberemos completar están repletas de enigmas y secretos por descubrir, pero lo

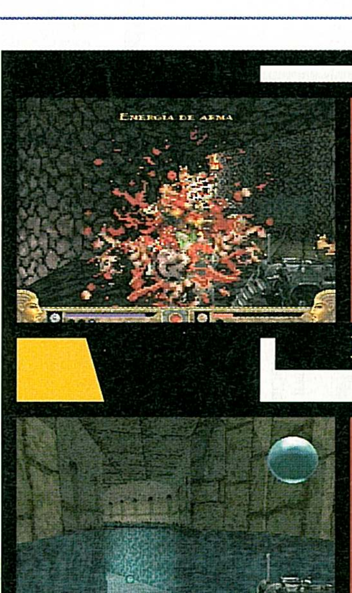


No son como las del Rey Salomón, pero están repletas de peligros e interminables galerías. Como un laberinto.

que es más importante, todo, absolutamente todo, lo encontraremos en un perfecto castellano, tanto texto como voces. Definitivamente, EXHUMED es el mejor *shoot'em-up* en perspectiva subjetiva que ha aparecido para ***PlayStation***. Es bueno, bonito y muy, muy difícil.

J.C. MAYERICK

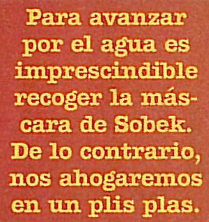




Dos imágenes valen más que mil palabras. Sangre, sangre y más sangre es lo que encontraréis en este EXHUMED.



LA CASQUERIA



Para avanzar por el agua es imprescindible recoger la máscara de Sobek. De lo contrario, nos ahogaremos en un plis plas.



EN EL AGUA



Cada vez que un camello se interponga en nuestro camino, enhorabuena, un nuevo destino nos aguarda a lomos de éste.



EL CAMELLO



Las sandalias o la máscara son sólo dos de los objetos que debemos buscar. Sin ellos será imposible acabar la aventura.

OBJETOS



En todo momento se puede superponer el mapa del nivel sobre la pantalla de juego. Lastima que no tenga zoom.

MAPA



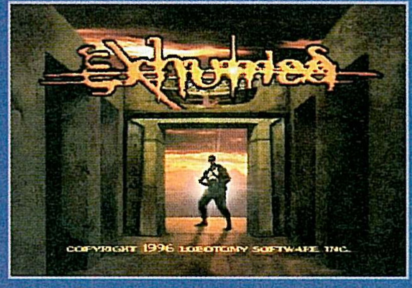
Los símbolos nos permiten abrir algunas puertas selladas trás las que suele esconderse algún elemento importante.

SIMBOLOS



El faraón nos dictará cada uno de nuestros objetivos. Lo hará además en castellano, inglés, francés o alemán.

EL FARAON



BMG INTERACTIVE

LOBOTOMY SOFTWARE

MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	ENERGIA
FASES	20+
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS



Un perfecto engine 3D al que, además, se le han incluido todo tipo de efectos gráficos. Luz, agua, fuego... todo para crear una ambientación perfecta.

MUSICA



Exóticos temas perfectamente preparados para acompañar al desarrollo del juego. Seguramente acabemos bajando el volumen a mitad de partida.

SONIDO FX



Muy buenos. Es todo lo que podemos decir de los efectos de sonido. Aunque nos quedamos con uno en especial, los disparos de nuestro revolver.

JUGABILIDAD



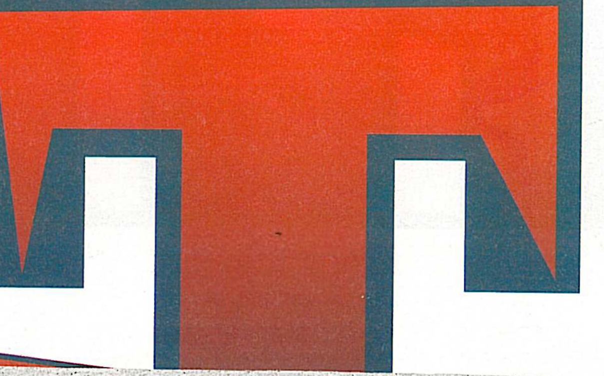
Jugabilidad, desde luego, no le falta. Simplemente puede parecer un poco complicado al principio, aunque con el tiempo la adicción crecerá.

92 GLOBAL

Es el mejor shoot'em-up en perspectiva subjetiva para PlayStation, por lo menos a nivel técnico. Pero es que además es adictivo y cuenta con una ambientación genial. Y por si se pudiese poner algún pero, tanto los textos en pantalla como las voces (imprescindibles en EXHUMED), están perfectamente traducidas al español.

+ El engine 3D que ha desarrollado la gente de Lobotomy es, simplemente, ejemplar.

– La dificultad es bastante elevada. El balanceo al andar puede acabar mareándote.



10 PLAYSTATION

1 V-RALLY — NOVEDAD
Conducción ◆ Infogrames
Tenía que ser otro título de conducción el que le quitara el trono de PSX a PORSCHE CHALLENGE. V-RALLY es el nuevo rey de los juegos de coches.

2 PORSCHE CHALLENGE ↓
Conducción ◆ SCEE

3 ISS PRO ↓
Derportivo ◆ Konami

4 SOUL BLADE ↓
Beat'em-up ◆ Namco

5 TEKKEN 2 ↓
Beat'em-up ◆ Namco

6 RESIDENT EVIL ↓
Aventura ◆ Capcom

7 RAGE RACER ↓
Conducción ◆ Namco

8 SUIKODEN ↑
RPG ◆ Konami

9 NEED FOR SPEED 2 — NOVEDAD
Conducción ◆ Electronic Arts

10 TOMB RAIDER =
Aventura ◆ Core Design

10 SATURN

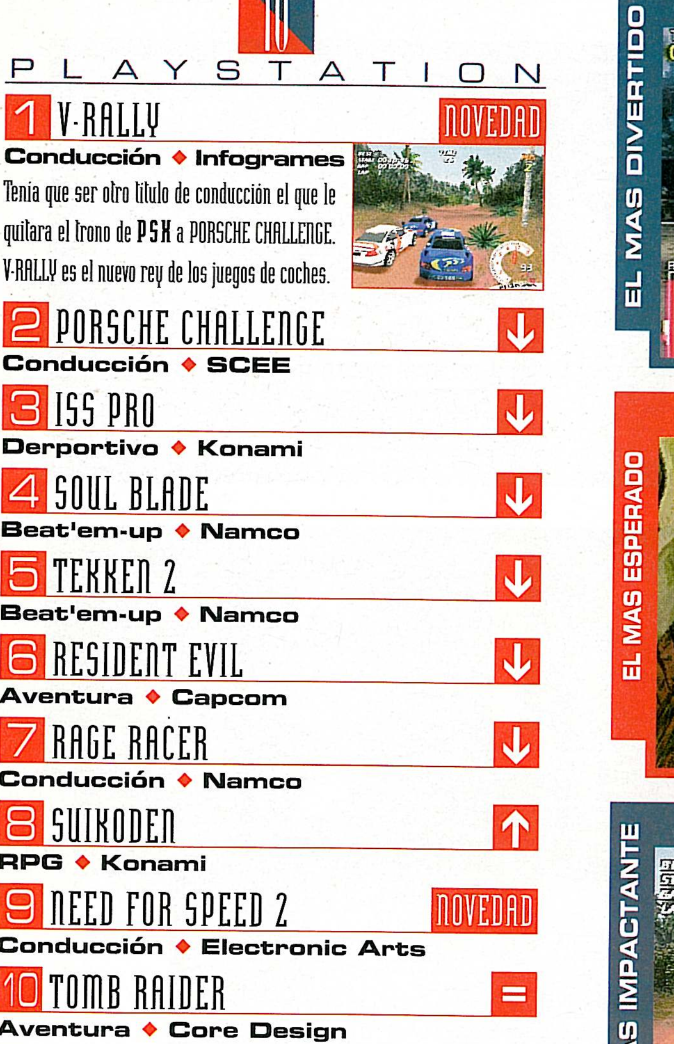
1 TOMB RAIDER =
Aventura ◆ Sega
Impasible ante el lanzamiento de su secuela, TOMB RAIDER sigue liderando la clasificación de Saturn. Como novedad, nos llega TORICO.

2 FIGHTERS MEGAMIX ↑
Beat'em-up ◆ Sega

3 DARK SAVIOR ↓
Action RPG ◆ Sega / Climax

4 NIGHTS

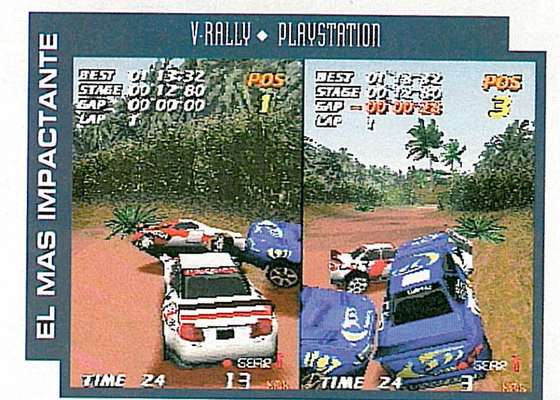
EL MAS DIVERTIDO
RUNABOUT ◆ PLAYSTATION



EL MAS ESPERADO
TOMB RAIDER 2 ◆ PLAYSTATION



EL MAS IMPACTANTE
V-RALLY ◆ PLAYSTATION



5 GAME BOY

1 DONKEY KONG LAND 2 =
Plataformas ◆ Nintendo

2 MONSTER MAX =
Filmation ◆ Titus / Rare

3 LUCKY LUKE =
Plataformas ◆ Nintendo

4 KING OF FIGHTERS´95 =
Beat´em-up ◆ SNK

5 WAVE RACE =
Conducción ◆ Nintendo

5 GAME GEAR

1 SONIC LABYRINTH =
Plataformas ◆ Sega

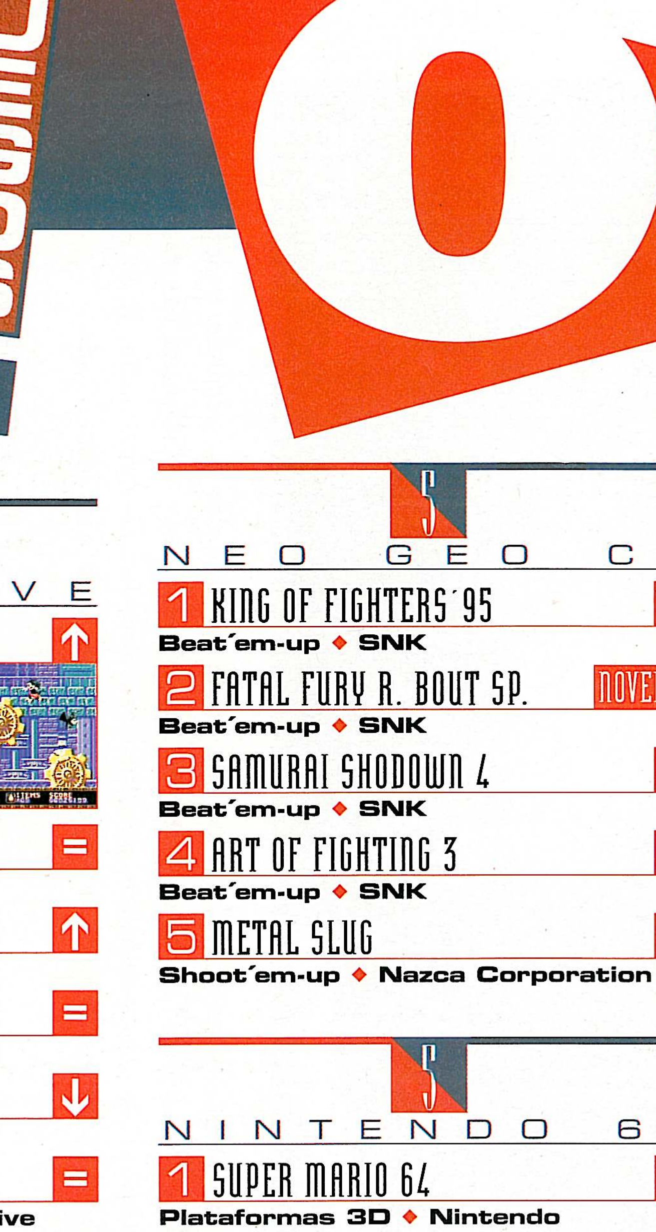
2 ARENA =
Shoot'em-up ◆ Sega

3 TAILS ADVENTURES =
Plataformas ◆ Sega

4 TINTIN EN EL TIBET =
Plataformas ◆ Infogrames

5 JOHN MADDEN 96 =
Deportivo ◆ Electronis Arts

◆ Lista confeccionada a partir de las opiniones independientes de los redactores de esta prestigiosa publicación.



Arcade ◆ Sega

5 BUG TOO! =
Plataformas ◆ Sega / Realtime

6 STREET FIGHTER ALPHA 2 ↑
Beat'em-up ◆ Capcom

7 SHINING THE HOLY ARK ↓
RPG ◆ Sega

8 SEGA AGES ↑
Clásicos ◆ Sega

9 TORICO NOVEDAD
Aventura Gráfica ◆ Sega

10 MANX TT SUPERBIKE ↓
Conducción ◆ Sega / Psygnosis

10 SUPER NINTENDO

1 SUPER MW 2: YOSHI'S ISLAND =
Plataformas ◆ Nintendo

El sensacional TERRANIGMA va ganando poco a poco posiciones en la lista de SNES, aunque sin poder desbancar a un intratable YOSHI'S ISLAND.

2 TERRANIGMA ↑
Action RPG ◆ Enix

3 KIRBY'S FUN PAK =
Plataformas ◆ Nintendo-Hal

4 DK COUNTRY 3 ↓
Plataformas ◆ Nintendo

5 STREET FIGHTER ALPHA 2 =
Beat'em-up ◆ Capcom

6 I.S.S. SOCCER DELUXE =
Deportivo ◆ Konami

7 TETRIS ATTACK =
Puzzle ◆ Nintendo

8 DK COUNTRY 2 =
Plataformas ◆ Nintendo

9 WINTER GOLD =
Deportivo ◆ Nintendo

10 LOST VIKINGS 2 =
Plataformas ◆ Virgin

10 MEGA DRIVE

1 DISNEY COLLECTION ↑
Plataformas ◆ Sega

La cada vez más alarmente sequía de novedades para MD alimenta la devoción por los clásicos. Así, la colección Disney sigue siendo número uno.

2 I.S.SOCCER DELUXE =
Deportivo ◆ Konami

3 SEGA COLLECTION ↑
Arcade ◆ Sega

4 TOY STORY =
Arcade ◆ Disney Interactive

5 SONIC 3D ↓
Plataformas ◆ Sega

6 MAUI MALLARD =
Plataformas ◆ Disney Interactive

7 COMIX ZONE =
Beat'em-up ◆ Sega

8 MICROMACHINES 96 =
Codemasters ◆ Conducción

9 SUPERSKIDMARKS ↑
Conducción ◆ Acid Soft

10 VECTORMAN ↓
Shoot'em-up ◆ Sega

5 NEO GEO CD

1 KING OF FIGHTERS'95 =
Beat'em-up ◆ SNK

2 FATAL FURY R. BOUT SP. NOVEDAD
Beat'em-up ◆ SNK

3 SAMURAI SHODOWN 4 ↓
Beat'em-up ◆ SNK

4 ART OF FIGHTING 3 =
Beat'em-up ◆ SNK

5 METAL SLUG =
Shoot'em-up ◆ Nazca Corporation

5 NINTENDO 64

1 SUPER MARIO 64 =
Plataformas 3D ◆ Nintendo

2 I.S.S. 64 =
Deportivo ◆ Konami

3 MARIO KART 64 NOVEDAD
Conducción ◆ Nintendo

4 WAVE RACE 64 ↓
Conducción ◆ Nintendo

5 TUROK ↓
Shoot'em-up ◆ Acclaim

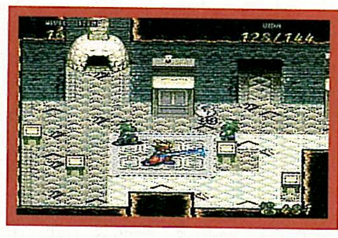
RESURRECCI

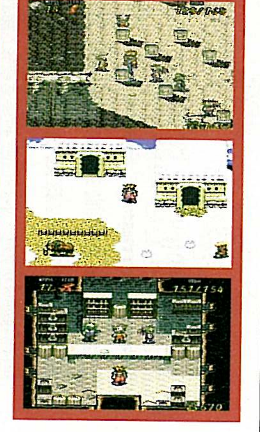


Aunque muchos de vosotros ya pensabais que me había olvidado de la segunda y definitiva entrega del genial TERRANIGMA, aquí tenéis en bandeja de oro y brillantes las escenas más avanzadas del juego y los razonamientos pertinentes para que os embarquéis, si es que no lo habéis hecho ya, en la aventura más importante de vuestra vida.

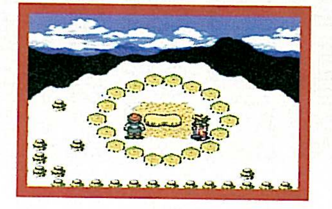
LHASA Y LURAN





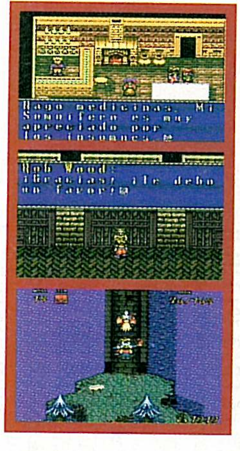


1





LOIRA Y BOSQUE NORFESTA







2





Cuando hablo de **TERRANIGMA** siento una ligera y acogedora sensación de bienestar. Quizá esté producida por las múltiples y felices ocasiones en las que os he comentado las maravillas de este *Action RPG* de **Enix-Quintet**. El reportaje de juegos de rol de hace más de un año (en el que aparecía bajo el nombre de TENCHI SOZO), la **preview** y por supuesto la primera entrega, han hecho que este emotivo cartucho de 32 megas (recordad que salió a la venta en **Japón** en Noviembre de 1995) me haya acompañado fielmente en el último año y medio de mi vida. Es muy difícil que un juego acapare tantas horas, días y meses junto a mí, y es que no puedo ocultar que sentí una gran admiración la primera vez que jugué con él con textos en japonés. A pesar de no entender ni una palabra, el cartucho emitía muchas sensaciones. Desprendía calor y frío, emanaba por todos sus poros la complejidad filosófica con que le habían dotado sus creadores, quería demostrar la solidez de un juego adulto, con muchos meses y quizá años de desarrollo a sus espaldas de silicio.... En pocas palabras, parecía estar muy por encima de los demás juegos. Después de haber jugado de nuevo con

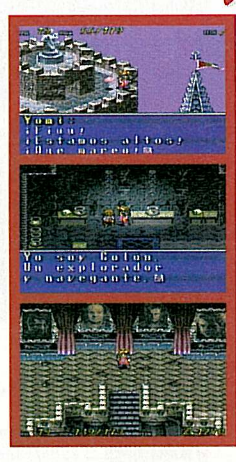


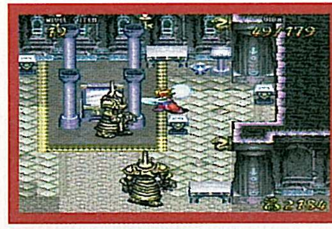
MENU ITEMS



A través de este menú podremos acceder a todos los items que aparecen en el juego. Algunos son de vital importancia y serán utilizados en más de una ocasión.

LITZ Y CASTILLO DE SYLVAIN









3



LIBERITA Y NIRLAGO





Me da corte pedírtelo, pero... te recompensaré de alguna forma.

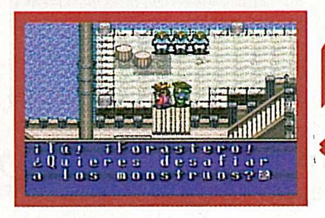
4



LIOTTO Y T. DE LAS SIRENAS







5

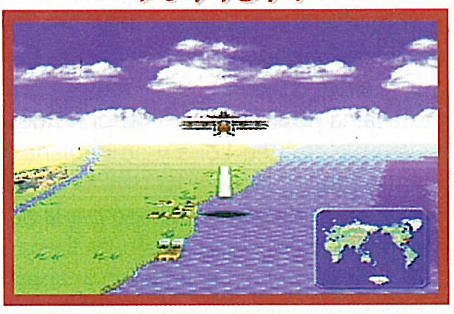


COFRE

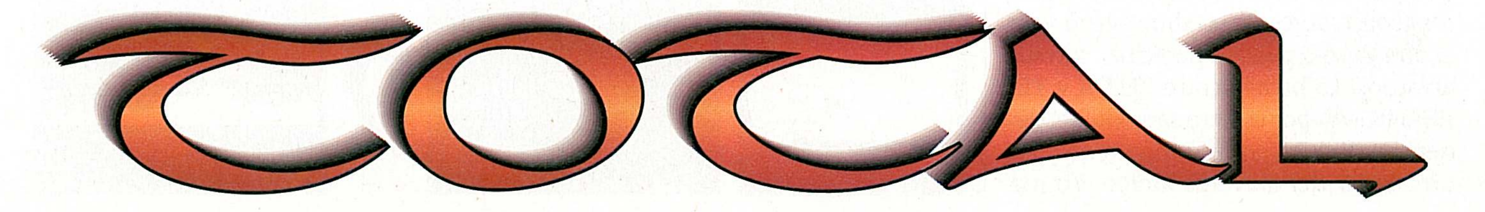


los textos en castellano, se han reafirmado todas estas teorías que casi nunca invaden el, a veces, conformista y plano horizonte encefalográfico del videojuego. **TERRANIGMA** pone a nuestra total y completa disposición la creación del mundo, de las plantas, los animales, el hombre, el genio y el héroe en una epopeya que tendrá una duración aproximada, si no abusáis de demasiadas ayudas externas, de unas veinte a treinta horas de juego. Tendremos que viajar por los albores del tiempo comunicándonos con animales y plantas, luego perderemos esta aptitud tras la creación del hombre, pero de nosotros depende el desarrollo de un complejo y contrastado «mini-globo» terráqueo y el correcto desarrollo de las ciudades más importantes. Para ello tendremos que decidir con nuestro voto al líder político adecuado en Loira, salvar a Colón de su cautiverio, ayudar a Bell con su teléfono, al inventor

AVION

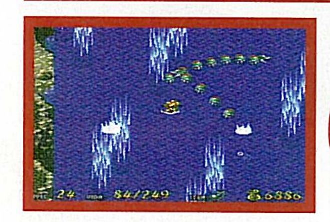


de la cámara de fotografiar, a Willy con su aeroplano, buscar un mecenas en Inglaterra al pintor Matis, promocionar otras ciudades en las agencias turísticas de todo el planeta, colaborar con la creación de una pista de aterrizaje en Aus-



CUEVA GRANDES LAGOS





6



YAMEI Y CASTILLO DRAGON





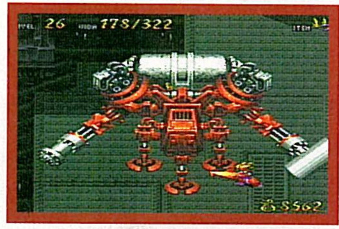


7



DEVOTA Y LABORATORIO







8



LAS NUEVE CARTAS



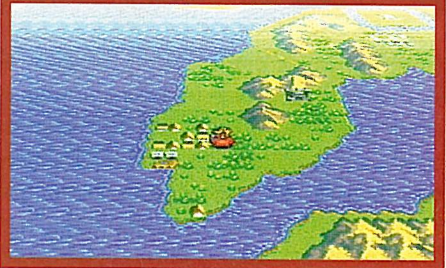




Cuando Nirlago haya desaparecido bajo las llamas de un gran incendio, el alcalde te pedirá que entregues nueve cartas de ayuda a determinados personajes del juego.

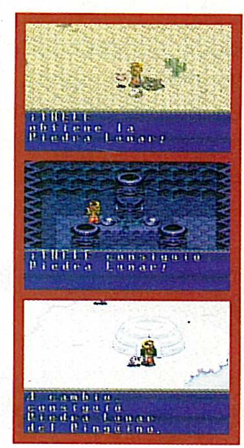
tralia, etc... Y esto son sólo algunas de las tareas a realizar, porque las ciudades crecerán mientras nosotros avanzamos en el juego. Pasarán de ser pequeños pueblos medievales a grandes urbes con zoológico y hamburguesería incluidos. Como detalles de buen hacer me gustaría destacar la posibilidad de comprar nuestra propia casa en Loira y amueblarla a nuestro gusto y atender las peticiones del desesperado alcalde de Nirlago por la desaparición de su pueblo bajo las llamas. Estos datos os deberían hacer recapacitar en la magnitud creativa de **TERRANIGMA**. **Quintet** ha vuelto a mostrar sus mejores cartas para intentar ganar la partida al mejor *Action RPG* de ***SNES*** jamás programado, dejando al clásico SOUL BLAZER, al emotivo ILLUSION OF TIME, al brillante SECRET OF MANA y al deslucido SECRET OF EVERMORE como meros espectadores de un show ajeno y en el que ya sólo pueden participar con sus aplausos. La batalla entre ZELDA y **TERRANIGMA** por el cetro sagrado del género se decidirá en otro momento y en otro lugar del universo lúdico. Yo me quedo con los dos. Y ahora hablemos del juego en sí...





Las características tangibles de **TERRANIGMA** más destacables son sus correctos gráficos (año y medio no pasan en balde) en los que se entremezclan avanzadas técnicas en *modo 7*, numerosos elementos renderizados, paisajes fractales y típicos escenarios en 2D. En el apartado audio, ovación de gala a su com-

LAS CINCO PIEDRAS LUNARES







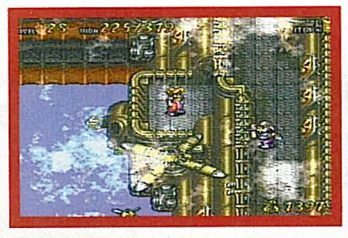


9



TORRE Y ZEPPELIN DE BERRUGA





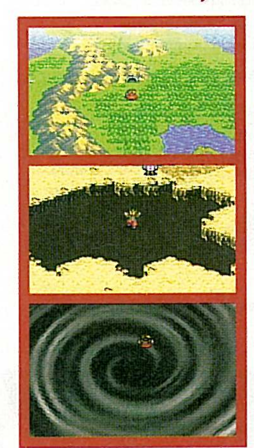




10



ENFRENTAMIENTO FINAL







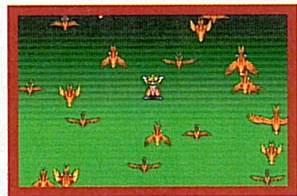


pleta y ambiental banda sonora. Para resumir os diré que tiene más de 30 escenarios diferentes, un total de 25 armas y armaduras, 69 enemigos a pequeña escala y 16 ingeniosos *Final Bosses* «made in **Quintet**». El último de ellos, Ragnara, posee una resistencia envidiable. Si queréis derrotarlo armaros de paciencia, de escudo protector, de bulbos revitalizadores y de un buen nivel de experiencia. Atención especial al emotivo final, si es que las lágrimas os permiten verlo. **TERRANIGMA** ha nacido para crear y ser creado, y mientras haya juegos como este, nuestra entrañable y clásica ***Super Nintendo*** puede sentirse satisfecha de haber albergado en su cálido interior a las más sobresalientes obras maestras del videojuego contemporáneo.

THE ELF

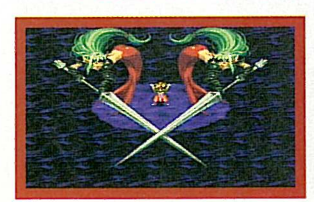
ANILLOS Y AMULETOS MAGICOS



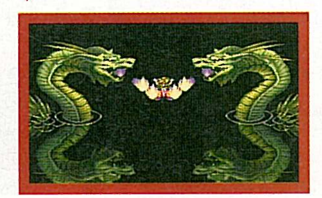




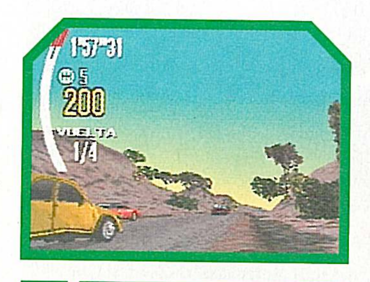
En el baúl encontraréis cinco amuletos mágicos y diez anillos de poder. Que no se te olvide seleccionarlo antes de probar sus efectos devastadores.

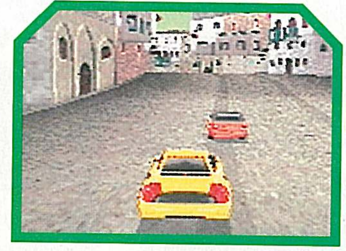
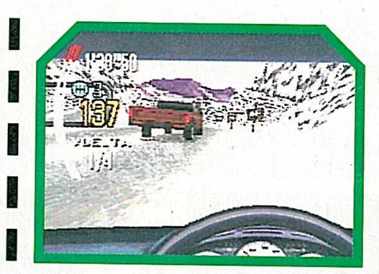






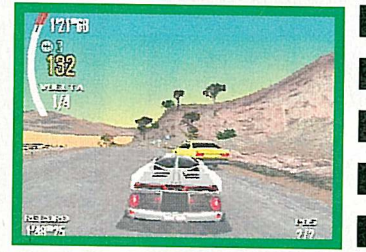


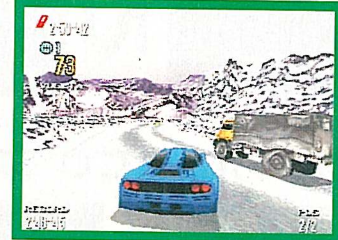








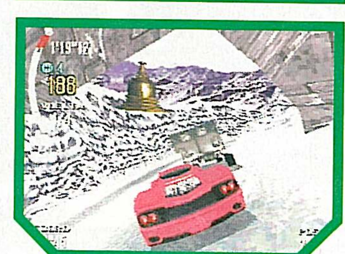
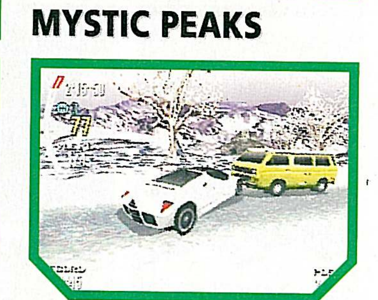






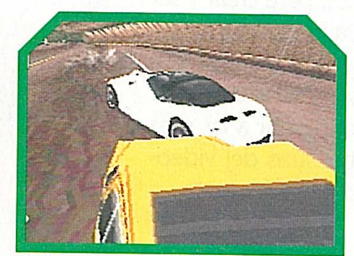

MYSTIC PEAKS



TRAFICO DE INFLU



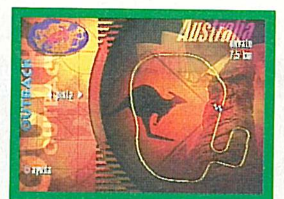










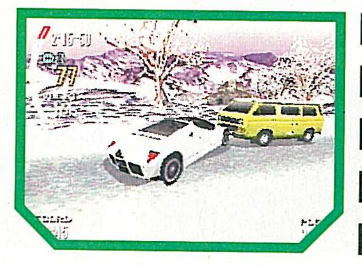



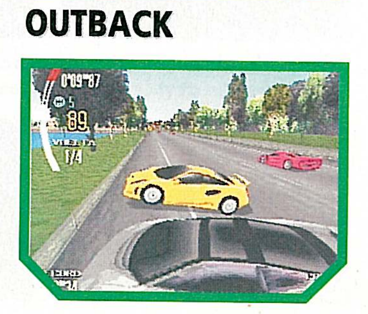


NORTH COUNTRY

OUTBACK





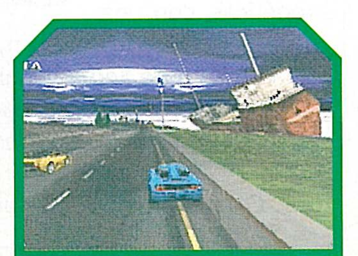
Si recordáis, y a pesar del riesgo que entrañaba la espera, el mes pasado decidimos no hacer una *review* de este juego porque considerábamos que la *beta* que obraba en nuestro poder era susceptible de ser mejorada considerablemente. Por desgracia, nuestra iniciativa no fue seguida por otras revistas tanto españolas como europeas, y este juego fue injustamente tratado, llegando a obtener puntuaciones que no eran sino un engaño al lector. Ahora, con una copia del juego final en nuestras manos, podemos decir que la optimización del juego es tal, que si antes ya nos parecía un juego con grandes cualidades, ahora nos parece que hace más que justicia a su ilustre predecesor. De esta manera





Tráfico e influencias. Tráfico porque si hay algo que distingue a este juego del resto es la existencia de tráfico real. Influencias porque sin variar la esencia de su predecesor, hereda el ritmo trepidante de otros juegos.



CIRCUITO





PACIFIC SPIRIT

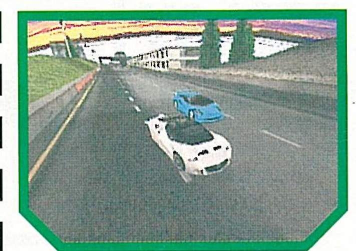




PROVING GROUNDS

CIRCUITO





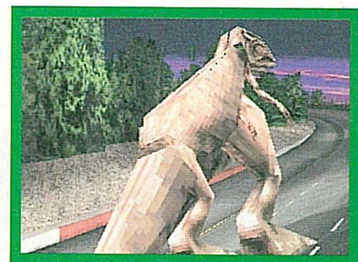







TRUCOS

Un circuito oculto e increíbles artefactos móviles están ocultos.







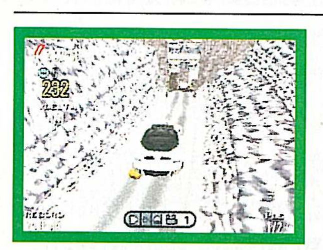


nos hemos encontrado que el *engine* ha ganado en suavidad y dinamismo, perdiendo la brusquedad que tenía en las *betas* anteriores. Respecto a NEED FOR SPEED, esta segunda parte ha ganado en rapidez, ritmo, variedad y, sobre todo, en emoción. De hecho, e inspirándose en los arcades punteros de conducción de consola, aquellas tranquilas carreras en las que la sensación de velocidad no era especialmente acusada, han pasado a ser frenéticas, con una concepción arcade mucho más acusada. El tráfico de Semana Santa sigue presente, incorporándose muchos más vehículos a las carreteras, desde autobuses escolares, hasta karts o camiones. Otro de los puntos fuertes del compacto es la enorme oferta de coches seleccionables, todos de talante hiper-deportivo y con comportamiento y dinamismo totalmente personalizado. El resto de detalles que hizo del primer N4S una joya se han mejorado, ofreciéndose múltiples modalidades de juego (incluida, por supuesto la de dos jugadores simultáneos) y la típica repetición desde varios puntos de vista aumentándose hasta límites exagerados el número de cámaras. La guinda la ponen sus secretos, que como podréis ver en la sección de trucos os permitirán conducir desde un autobús hasta una letrina, un tronco o un Tyranosaurius Rex. Enhorabuena **Electronic Arts.**

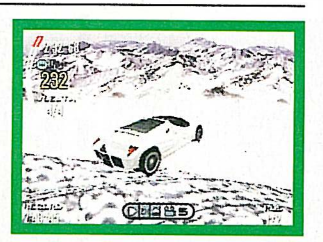
THE SCOPE

DOS JUGADORES











REPLAY

Hasta 9 vistas diferentes tienen las repeticiones. Aquí tenéis un ejemplo con una imagen estática.





100 MASCOTAS CHIP-CHIP BUSCAN DUEÑO



Bizak y SUPERJUEGOS te ofrecen la posibilidad de ganar una de las 100 mascotas virtuales CHIP-CHIP, participando en este sencillo concurso. Para entrar en el sorteo, sólo tendrás que contestar bien a estas preguntas:

1. ¿Se puede bautizar a nuestra mascota CHIP-CHIP?.
- **a)** Sí, con un nombre que no supere las diez letras.
- **b)** No, no se le puede dar nombre.
- **c)** Sí, pero siempre en inglés.

2. ¿Qué actividades deberéis realizar para cuidar vuestro CHIP-CHIP?.
- **a)** Alimentarle, jugar, limpiarlo, curarle, regañarle cuando se porte mal y apagarle la luz para que duerma.
- **b)** Alimentarle, jugar, ponerle un collar antiparasitario, regañarle cuando se porte mal y apagarle la luz y la radio para que duerma.
- **c)** Cantarle una nana para que duerma, alimentarle, curarle y jugar con él.

3. ¿ Cuanto tiempo puede vivir una mascota CHIP-CHIP bien cuidada?.
- **a)** 15 días si hace buen tiempo.
- **b)** Un mes, ni un segundo más ni un segundo menos.
- **c)** Depende. Varios meses si nuestros cuidados son realmente buenos.

4. Cuando termina la vida de nuestra mascota, ¿nace alguna más?
- **a)** Nacen una o dos más.
- **b)** Siempre nace una nueva mascota.
- **c)** Si lo has hecho muy mal puede que no nazca ninguna más.

Recorta por la línea de puntos y envía el cupón antes del 1/9/1997 a: EDICIONES REUNIDAS S.A., SUPERJUEGOS, O'donnell 12, Madrid 28009.



Mi mente se aclara por momentos, por fin recupero el conocimiento, no doy crédito a mis ojos, estoy en la Ciudad de Moons. Está claro el por qué de dicho nombre, ya que tres lunas resplandecientes iluminan las impresionantes y siniestras torres de Moons. Encuentro un cuadro que tiene un aspecto misterioso, no parece de este mundo, voy a tocarlo. Súbitamente la pintura se desvanece y me engulle. Encamino mis pasos hacia la habitación blanca en la que conoceré al espíritu que protege la ciudad. Allí mismo Meg, una niña fantasma, me advierte que la misma niebla que me ha traído aquí está transportando a todos los habitantes de Misty Town, !incluido Gordon! Esta ciudad es un verdadero laberinto, pero por suerte cada una de las habitaciones es de un color, lo que me ayudará a no perderme. En un pequeño cuarto de la habitación roja encuentro una llave plateada que será mejor que guarde porque puede que abra algo más adelante. Ahora me encuentro en la habitación blanca y aquí esta el doctor, gritando para que





2ª PARTE



UNA NIEBLA ROJA LO ENVOLVIO TODO, AL TIEMPO QUE EL SIMBOLO TATUADO EN MI FRENTE DESPEDIA UNA LUZ INCANDESCENTE.

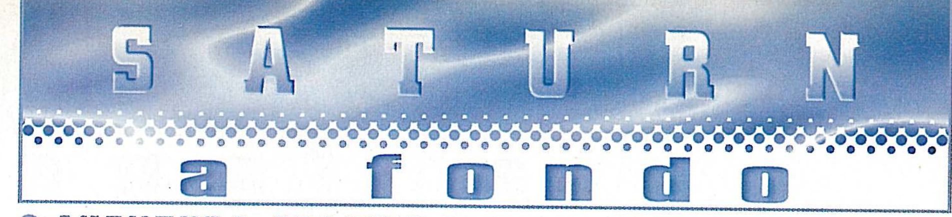
SUBITAMENTE MI CUERPO EMPEZO A DESAPARECER, MI MENTE YA NO ESTABA. SENTIA COMO SI TODO SE DESVANECIERA... ¿SERIA MI PROPIA MUERTE?

alguien le saque de aquí. Salgo de la habitación por otro bello cuadro. Aquí hay unas plumas, en el momento en que las cojo, una voz me dice que deberé usarlas en la torre del viento. Atravesando dos pinturas aparezco en la habitación blanca, desde allí me dirijo a otra de color azul. En el desván de la habitación encuentro un brazalete, que evitará que me convierta en piedra. En otro cuarto de la habitación azul aparece una extraña llave... ¿Para qué servirá? Atravesando dos retratos voy a parar a una habitación repleta de vegetación, en la que se encuentra el hacha y el relojero convertido en piedra. El brazalete lo devolverá a su estado habitual de humano refunfuñón. Tengo que pasar a través de esta puerta, pero si la toco me convertiré en piedra, así que lo mejor será que abra la puerta con el hacha. El cuadro que hay aquí ha cobrado vida y me da una llave roja. Me dirijo a la habitación verde, una vez bajo las escaleras me encuentro ante un precipicio, y recordando las palabras de la niña, me lanzo al vacío con las plumas. Aquí están Rose y su hijo, que será mejor que les ayude a salir de aquí, pero antes tomaré la llave que está a su izquierda. Le doy una de las plumas a Rose, y me lanzo al vacío de nuevo. En el espejo de la habitación Meg me entrega un cristal, y además encuentro unas semillas. En la habitación del espejo, en uno de los cajones, encuentro un perfume, y

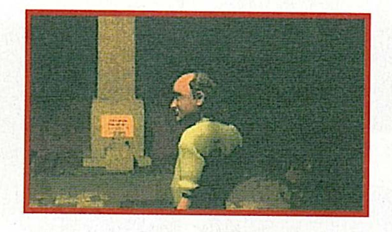


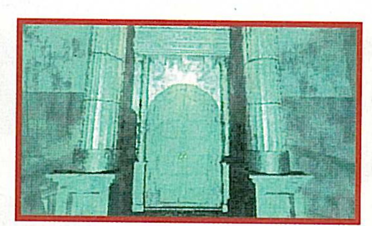
LAS LUNAS

E

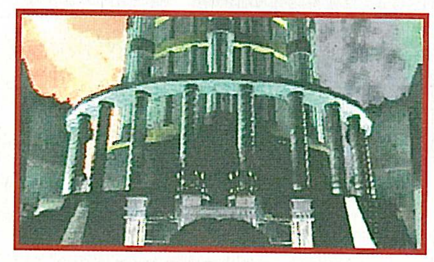












Después de liberar a todas las almas atrapadas, me encuentro con Gordon, que está dispuesto a destruir todo lo que Moons significa. Debo detenerlo, o sino ningún alma perdida reposará en paz jamás.







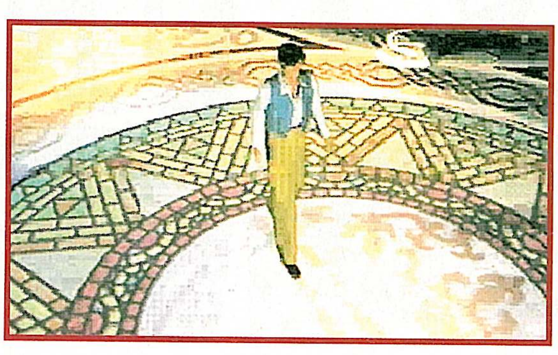


subiendo unas escaleras llego a un sitio en donde hay una hueco de las mismas dimensiones que el cristal que tengo, y ,por supuesto, lo pondré ahí. Estoy en el lugar en el que dejé al doctor, a quién le doy la gema verde. Ahora puedo abrir esa puerta sin peligro. Tras la puerta está otra llave con la que podré abrir un pequeño armario. Allí encuentro la primera de las almas, que tal como sospechaba habita en una mariposa. En la habitación del agua Meg me advierte de que tras la puerta se oculta la ilusión. Más me vale comerme una semilla si quiero evitar esas fantasías. Aquí está Hanna, a quien le daré otra semilla para que pueda salir después de que abra yo la reja. Me dirijo a la habitación del agua, sin saber que destino me aguarda, ni los peligros y enigmas que acechan en esta ciudad, tan sólo sé que debo seguir adelante, porque el futuro de Moons esta amenazado por un sólo hombre, ¡Gordon! ¿Logrará nuestro héroe liberar todas las almas, y restaurar el orden espiritual de Moons? ¿Recuperará su memoria? No te vamos a destripar el juego y te dejamos que descubras por ti mismo esas últimas respuestas.

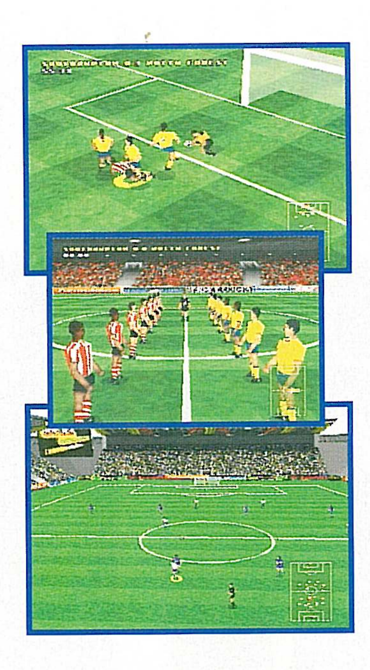
THE PUNISHER



¡Por fin lo conseguí! Pero... ¿Cómo saldré de aquí? ¿Qué destino me espera?







El Campeonato de Europa de Selecciones celebrado en **Inglaterra** en 1996 fue un aliciente para la programación de simuladores futbolísticos. Ahora empiezan a llegar versiones de esos programas en los que se sustituyen las selecciones nacionales por clubs. El primero en seguir esta tendencia fue ADIDAS POWER SOCCER y posteriormente ha sido OLYMPIC SOCCER bajo el título SOCCER'97. Estos clubs son un elemento muy atractivo cuando aparecen los equipos españoles. Sin embargo, tal y como sucede en SOCCER´97, únicamente se incorporan los clubs de la Premier League. El resto de apartados conserva de una forma prácticamente íntegra las características de la primera entrega de ACTUA SOCCER, aparecida para ***Saturn*** bajo el título EURO'96 ENGLAND. Por tanto, la calidad de sus gráficos poligonales, la variedad de perspectivas y la jugabilidad se mantienen intactas, aunque la simple inclusión de equipos ingleses no sea reclamo suficiente para nuestro mercado.

CHIP & CE

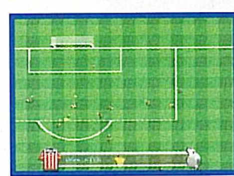
LA CLUBMANIA

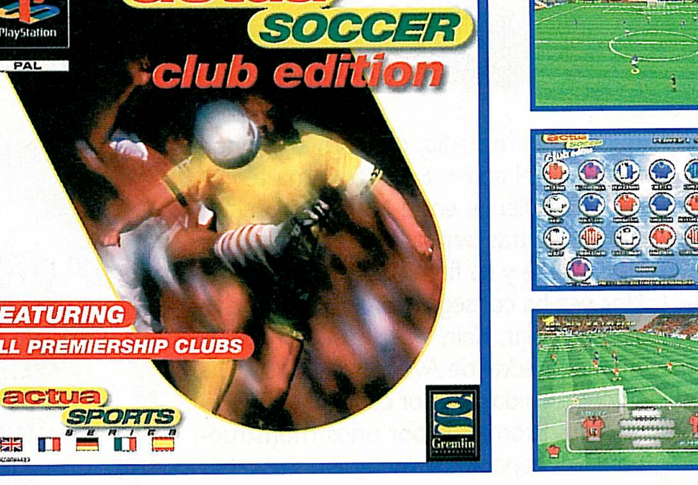
La primera oleada de simuladores futbolísticos para los 32 bits empieza a tener sus primeras secuelas en las que la principal novedad suele ser la sustitución de las selecciones por clubs. En esta ocasión, únicamente se incluye la liga inglesa por lo que su atractivo para el mercado español es prácticamente nulo.



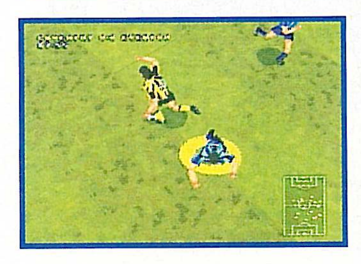


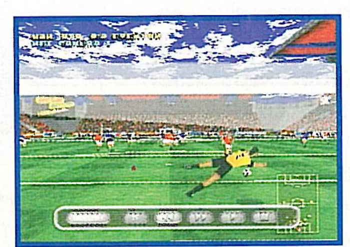








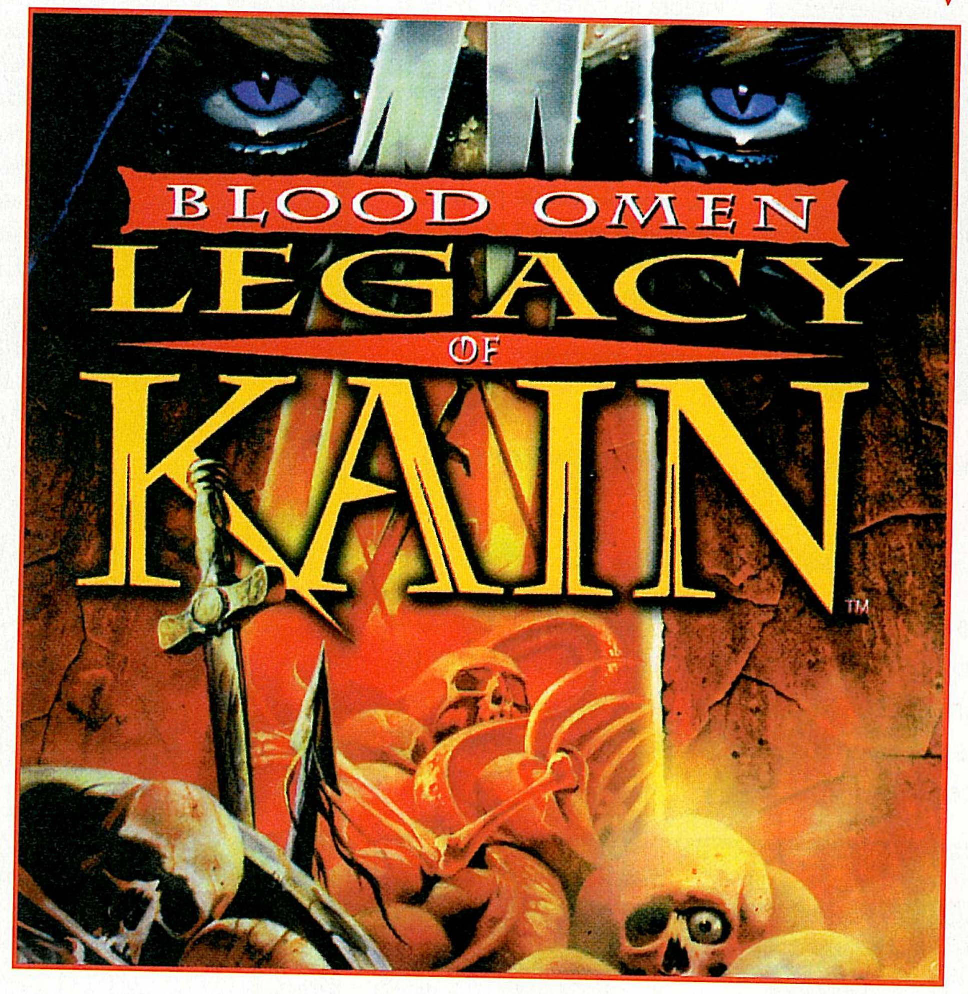


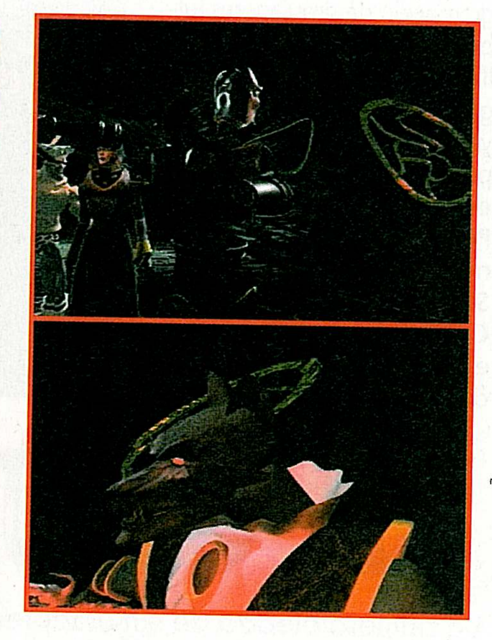




Epílogo

DIARIO DE UN VAMPIRO





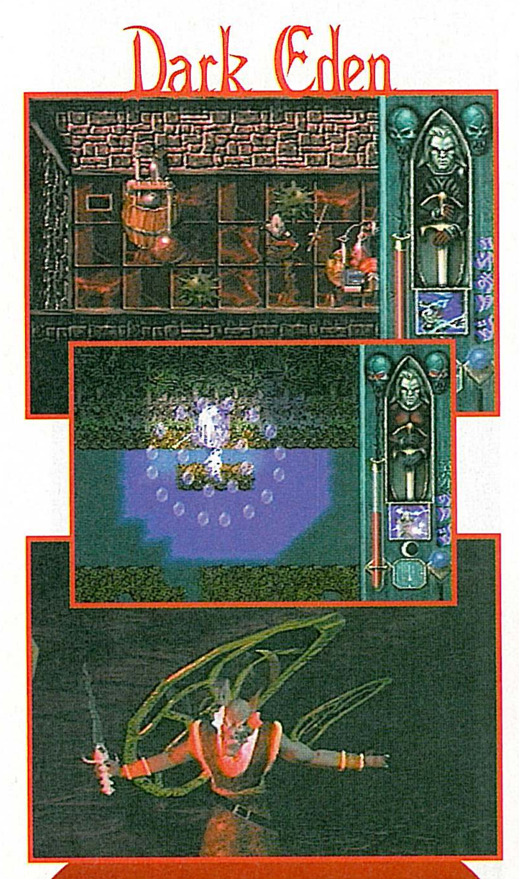
Mientras Vorador Mansion se pierde entre la bruma de los pantanos, Kain se dirige hacia el norte de Nosgoth. En Dark Eden buscará a un nuevo componente del círculo de los pilares. El final está cada vez más cerca y él lo presiente.

Portando el anillo que Vorador le regaló en su lujosa mansión, Kain afronta los últimos objetivos de su misión. El próximo destino se halla perdido en una de las zonas más temidas de Nosgoth. El camino, cubierto por la lava, conduce hasta una misteriosa construcción en cuyo interior habita uno de los guardianes de Los Pilares. De nuevo, un laberinto de pasillos, mazmorras y salas por donde hormiguean cientos de enemigos que se interponen entre el vampiro y su misión. La sorpresa será mayúscula cuando se encuentre a Malek protegiendo a Dejoule de la espada de Kain. Como no le queda más remedio, convoca a Vorador, a través del anillo. Entonces, una terible lucha comienza entre Malek y Vorador. Kain, mientras tanto, sale en persecución de Dejoule y su fiel acompañante Bane. Una vez ha conseguido reponer el orden en otro pilar, Kain se encamina hacia la mítica catedral de Avernus. La ciudad ha sido destruida casi por completo. Las calles están tomadas por unos monstruosos seres capaces de matar a nuestro héroe en menos que canta un gallo. Su deber es mantener cualquier amenaza contra Azimuth a raya. Pero no cuentan con la tenacidad y astucia de Kain. Una vez que ha conse-





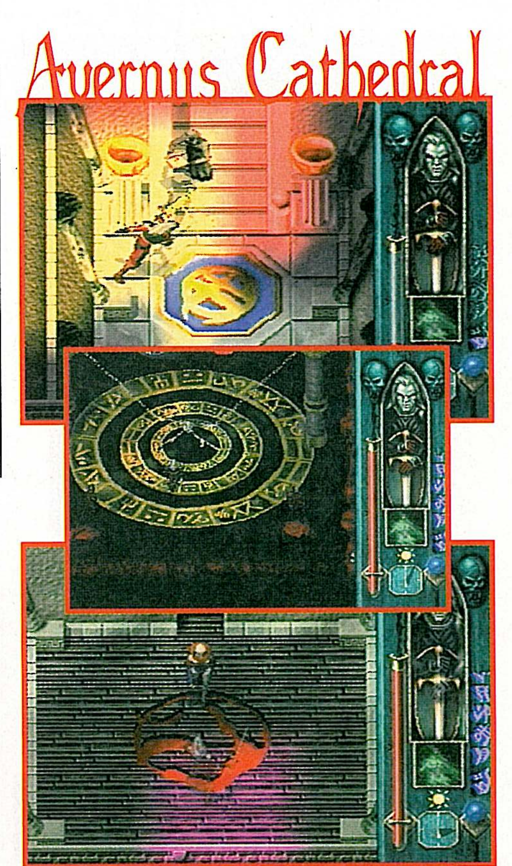
Dark Eden



Cuando Kain convoca a Vorador, éste se enfrenta en una lucha sin cuartel contra Malek. Mientras, Kain tratará de alcanzar a Dejoule antes de que huya a otro lugar.

guido penetrar en el interior de la imponente catedral, se verá inmerso en un nuevo laberinto a medio camino entre este mundo y otra dimensión. Al final se halla Azimuth, pero cuidado, sin la espada Soul Reaver, no hay ninguna posibilidad de vencer a este ser. Kain deberá investigar bien todas las estancias de la catedral para encontrarla y así devolver el equilibrio al círculo de los pilares. Si la misión ha sido un éxito, Kain se encaminará a Willendorf. Allí el rey Otmar puede poner sus huestes a su servicio para iniciar

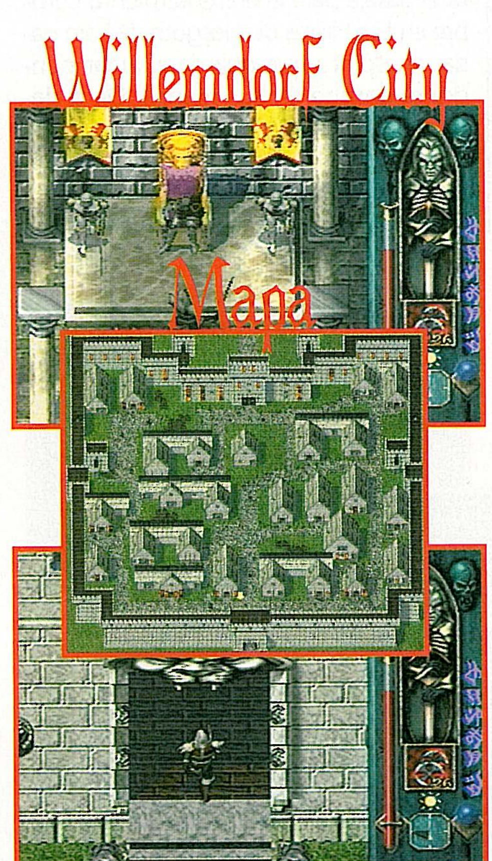
Avernus Cathedral



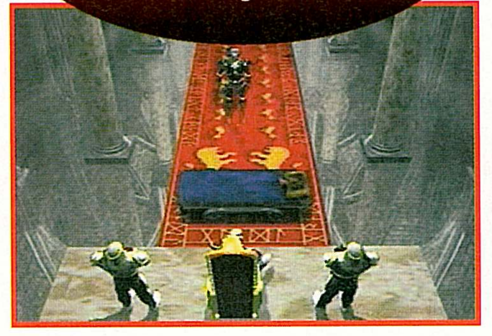
Si quieres eliminar a Azimuth, la entidad que mora en la catedral de Avernus, Kain deberá conseguir la espada Soul Reaver, que separará su alma del cuerpo.

Willemdorf City

Mapa



El rey Otmar no pondrá sus tropas al servicio de Kain hasta que alguien le devuelva la vida a su hija. La casa del hacedor de muñecas es el siguiente destino.



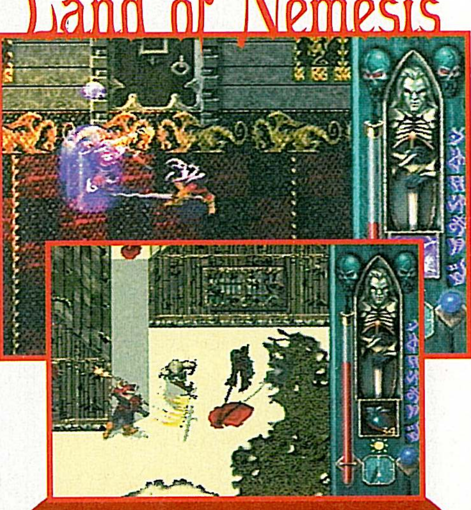


The Dollmaker



En lo más recóndito del inmenso taller de Elzebir, está escondida el alma de la hija del rey. Para encontrarla deberás enfrentarte e un ejército de muñecos diabólicos.

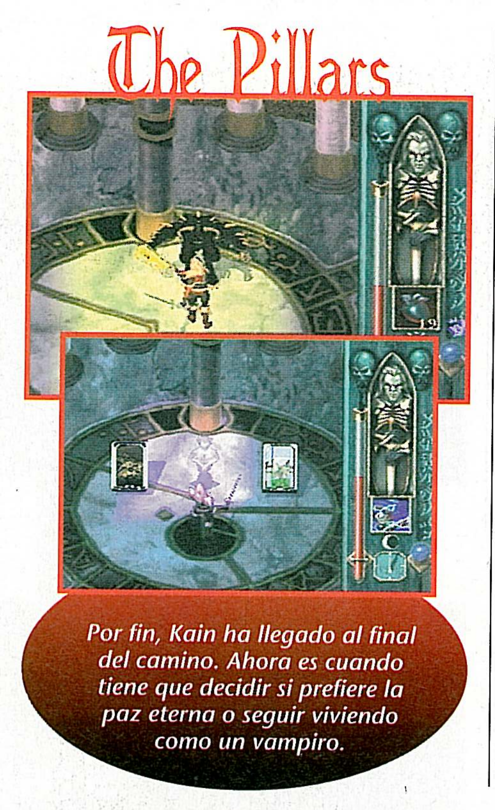
Land of Nemesis



En la fortaleza de William the Just, Kain se enfrenta a uno de los peores enemigos. Porque éste tiene en su poder otra espada igual que la suya, una Soul Reaver.



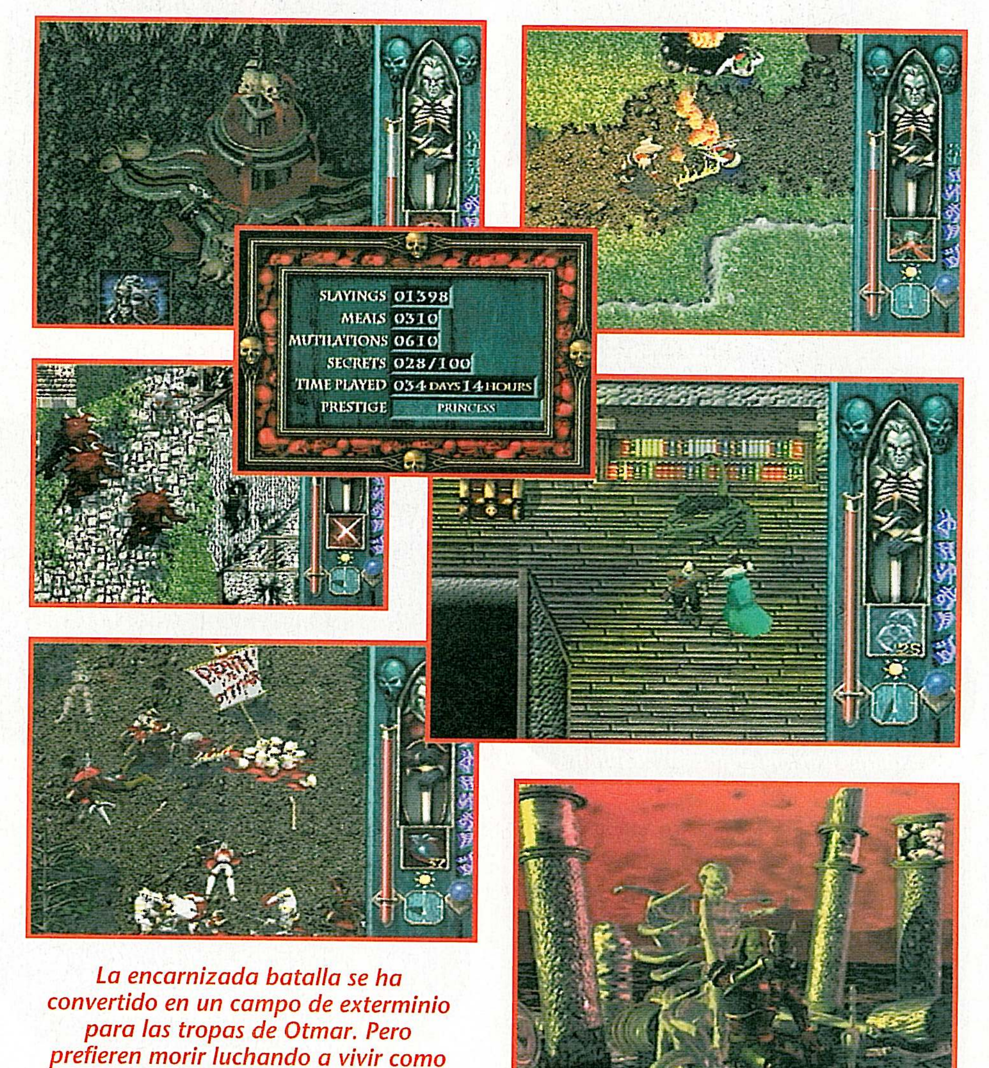
The Pillars



Por fin, Kain ha llegado al final del camino. Ahora es cuando tiene que decidir si prefiere la paz eterna o seguir viviendo como un vampiro.

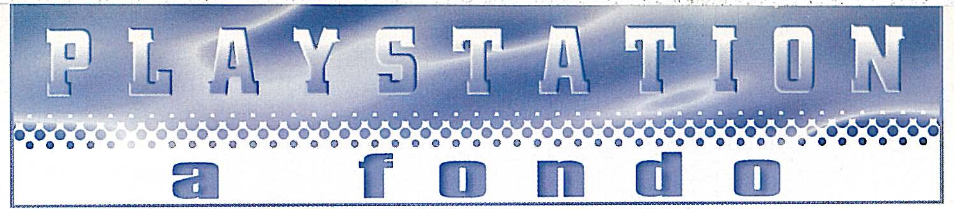
una campaña contra William the Just. El rey está afligido, porque Elzebir le ha arrebatado el alma a su única hija. Aquél que consiga devolver a su adorada hija a la vida obtendrá lo que desee del reino de Willendorf. Kain descubre el escondrijo de Elzebir y vuelve a la corte con el alma de la hija del rey. Llegados a este punto, el rey Otmar declara la guerra a las tropas que ocupan las tierras de Némesis. La escenificación de la batalla es digna de elogio. Kain participará activamente en la lucha hasta ver como muere el rey. Para demostrar que él no ha asesinado al monarca, viajará hasta Némesis. Allí se enfrentará a William the Just que le otorgará el pasaje para el enfrentamiento cumbre en Los Pilares de Nosgoth. Si Kain gana, el espíritu que guarda el lugar pondrá el destino en sus manos. De ti dependerá que en el futuro Nosgoth sea un paraíso o un infierno desolado habitado por dioses oscuros.

R. DREAMER



La encarnizada batalla se ha convertido en un campo de exterminio para las tropas de Otmar. Pero prefieren morir luchando a vivir como esclavos. Kain intentará que la balanza se decante a favor del rey.

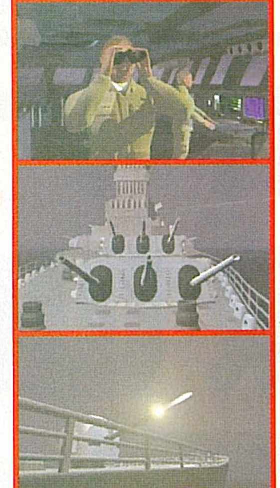






SIMULADOR-ARCADE




















Imaginaos un juego de lucha en el que los personajes sean barcos, y las magias y golpes sean disparos. Eso es este juego.





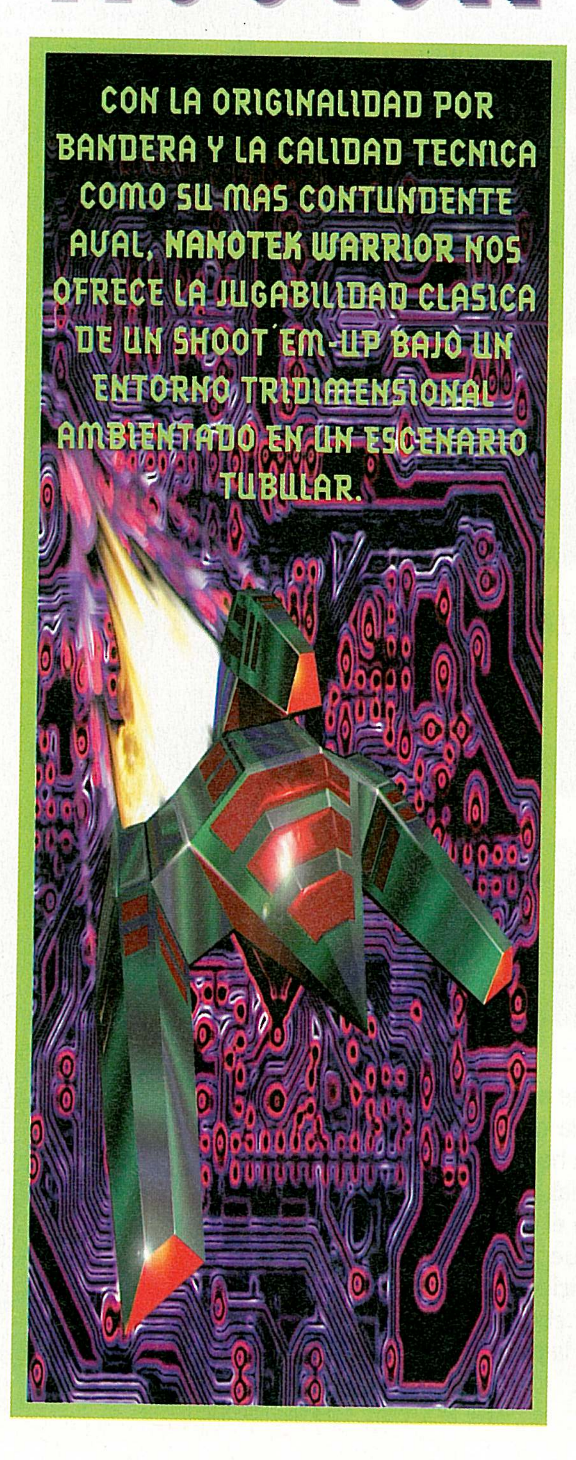
No ha habido suerte. Trasladar la mecánica y modos de juego de un *beat´em-up* de lucha frontal a un juego de barcos, resultaba en principio más o menos curioso. Pero este ejercicio de originalidad, para llegar a buen fin, precisaba de buenos gráficos, control de armas y movimientos de nuestros barcos más que correctos, y un entorno tridimensional acorde con los tiempos que corren. Por desgracia nada de esto ha sido contemplado, ofertándonos un juego que, aunque se ha vestido de alguna que otra modalidad que podría parecer atractiva, todo se reduce a un enfrentamiento *one on one* entre dos barcos sin que la estrategia y la habilidad a la hora de manejar nuestras armas tenga apenas influencia en el desarrollo del juego. Un juego realmente pobre, sin alicientes jugables, en el que ni el diseño de los escenarios ni la paupérrima *intro* se salvan.

THE SCOPE



nanotek warrior™

ACCION POR UN TUBO



CON LA ORIGINALIDAD POR BANDERA Y LA CALIDAD TECNICA COMO SU MAS CONTUNDENTE AVAL, NANOTEK WARRIOR NOS OFRECE LA JUGABILIDAD CLASICA DE UN SHOOT´EM-UP BAJO UN ENTORNO TRIDIMENSIONAL AMBIENTADO EN UN ESCENARIO TUBULAR.

JEFES



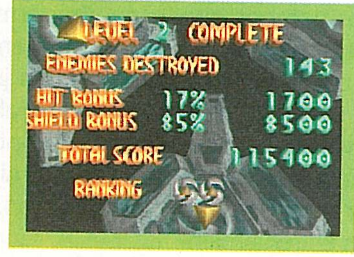
Aunque a alguno de vosotros os pueda sonar a bálsamo que aumenta el vigor sexual el nombre de la compañía programadora, **Tetragon** lleva ya 4 años desarrollando para soportes de última generación. Sin embargo, su modestia hace que desde que se fundara en 1993 sólo se conozcan como obras suyas los juegos GRIDDERS y HELL, A CYBERPUNK THRILLER ambos para ***3DO***. Vistos estos antecedentes, está claro que **NW** va a suponer un salto cualitativo de calidad y de reconocimiento para la compañía. Este curioso y revolucionario *shoot´em-up* que discurre a 30 *frames* por segundo tiene como campo de batalla un tubo, digamos, cósmico. De esta manera se nos permite girar 360 grados sobre la superficie de dicho tubo, teniendo que luchar, además de contra los enemigos, contra la abrupta orografía de la superficie, repleta de trampas que, en los niveles de dificultad medio y difícil, harán que nuestra barra de energía se consuma más rápido que la inocencia de **The Punisher**. Sólo cuando nos enfrentemos a los típicos *final bosses* cambiará la perspectiva, y serán ellos los que ocupen el centro de la pantalla y nosotros los que giremos a su alrededor. La mecánica del juego es la mis-

ITEMS



Esa pastilla de color amarillo que veis en la pantalla superior no es sino un item que os recargará de energía. Hay muchos más.

ESTADISTICAS



OPCIONES





fase1

BONUS

BONUS LEVEL COMPLETE
COLLECTED 71
SHIELD BONUS 66% 6600
TOTAL SCORE 268010
RANKING

fase2

fase3

fase4

ma que en la de todos los matamarcianos, es decir, disparar a todo lo que se mueva. Sin embargo, la originalidad que supone el desplazarnos por una superficie circular y las cabriolas que puede dar nuestra nave (podemos subir, bajar, acelerar, disparar de lado e, incluso, dar una especie de salto mortal lateral) unido a una gran jugabilidad con la dificultad ajustada al máximo, hacen de NW un juego altamente recomendable para los fanáticos de la acción pura y dura, y los amantes de apretar el gatillo.

THE SCOPE







EL PODER DE LA MENTE





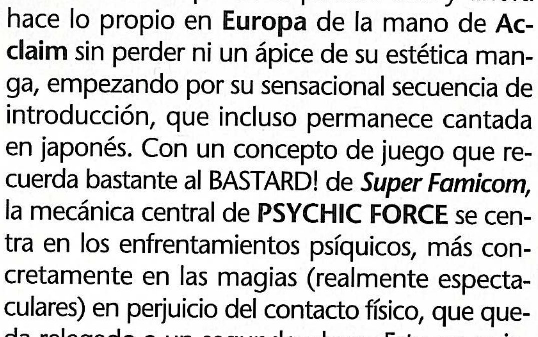






Hasta ahora conocíamos arcades de lucha con karatekas, «quinquis» o superhéroes, pero nunca uno protagonizado por sujetos dotados de poderes psíquicos en un cruce de CARRIE con SF II.





Aunque no cosechara demasiado éxito en su paso por los salones recreativos, esta enigmática y original *coin-op* de **Taito** vió la luz en las ***PlayStation*** niponas el pasado año y ahora hace lo propio en **Europa** de la mano de **Acclaim** sin perder ni un ápice de su estética manga, empezando por su sensacional secuencia de introducción, que incluso permanece cantada en japonés. Con un concepto de juego que recuerda bastante al BASTARD! de ***Super Famicom***, la mecánica central de **PSYCHIC FORCE** se centra en los enfrentamientos psíquicos, más concretamente en las magias (realmente espectaculares) en perjuicio del contacto físico, que queda relegado a un segundo plano. Esto no quiere decir que no existan los *combos*, los puñetazos o las patadas, ni mucho menos. Lo que ocurre es que quedan eclipsadas por la constante utilización de bolas de fuego y otras magias variadas, necesarias para mantener a distancia al rival, que como nosotros, flota con entera libertad por el escenario. Este queda delimitado por un cubo,







Como podéis observar por estas pantallas, el grado de definición de los personajes es alucinante.







Magias



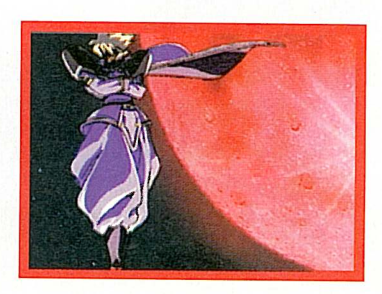
Algunas de las magias son sencillamente espectaculares.

Versus

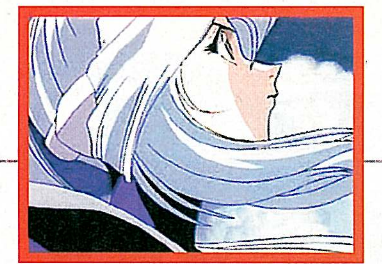


En él podréis elegir handicap, tipo de defensa y escenario.











Training



Ideal para practicar los diferentes combos y llaves.

Elección



Hay ocho luchadores diferentes más un jefe oculto.



The Punisher trabajaba de dragqueen en Sega.



dentro del cual la ley de la gravedad no posee ninguna validez. Dividido en cuatro modos de juego diferentes, *Arcade Mode*, *Story Mode*, *Training Mode* y *Versus*, **PSYCHIC FORCE** pone a nuestra disposición ocho luchadores diferentes, más un jefazo final, dotados de unos poderes psíquicos que dejan a **Akira** y cía. a la altura de **Uri Geller** y sus tenedores doblados. Con escenarios impresionantes, y personajes superdetallados gracias a un uso excelente del mapeado de texturas, **PSYCHIC FORCE** no tarda demasiado en entrar por los ojos, aunque su complicada mecánica y el hecho de relegar el contacto físico en beneficio de las mágias puede hacer recelar a más de un fanático de la lucha, poco acostumbrado a los arranques de originalidad. Ya era hora de que una compañía se atreviera a salir de los típicos esquemas VIRTUA FIGHTER o STREET FIGHTER II para ofrecernos un arcade de lucha original, que por lo menos merece la oportunidad de ser probado, antes de emitir juicios prematuros.

NEMESIS









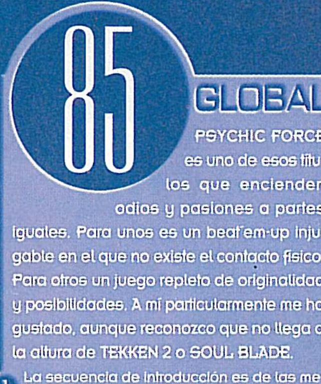
ACCLAIM	
TAITO	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	9
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS 91
Los sprites de los luchadores son un delirio de detalle gráfico gracias al fabuloso texture mapping empleado.

MUSICA 80
Aunque un poco horterilla, la canción de la intro es de lo mejorcito del juego en el, por otra parte, soso aspecto sonoro.

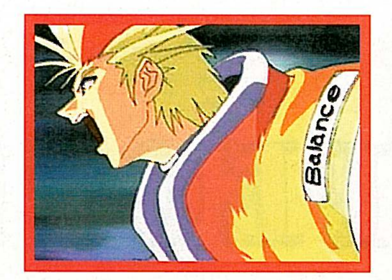
SONIDO FX 79
Voces y grititos digitalizados, en la tradición de la mayoría de los juegos de lucha. Correctitos y basta.

JUGABILIDAD 83
Aquí es donde se establece la discusión. ¿Puede ser jugable un juego donde las magias suponen el 80% del total?



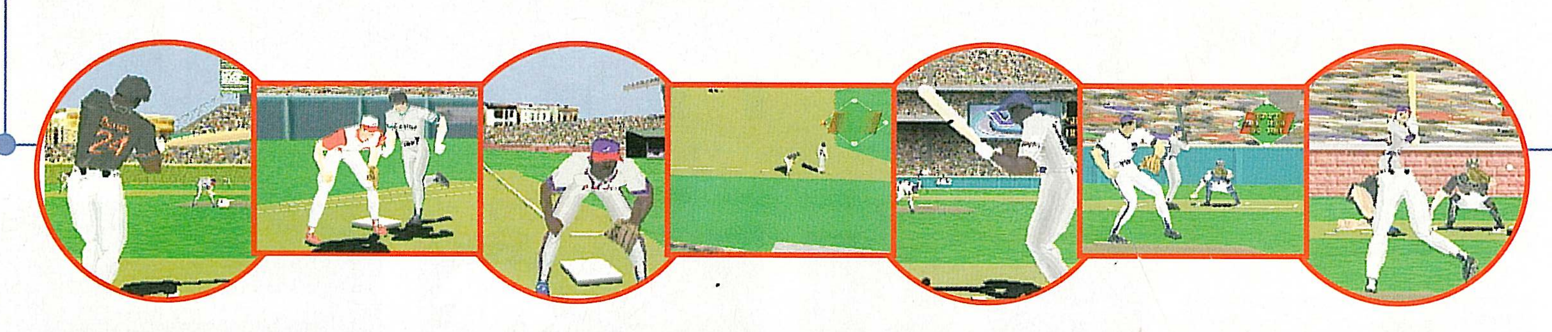
85 GLOBAL
PSYCHIC FORCE es uno de esos títulos que encienden odios y pasiones a partes iguales. Para unos es un beat'em-up injugable en el que no existe el contacto físico. Para otros un juego repleto de originalidad y posibilidades. A mí particularmente me ha gustado, aunque reconozco que no llega a la altura de TEKKEN 2 o SOUL BLADE.

(+) La secuencia de introducción es de las mejores que se han visto en PSX hasta ahora.
(−) Los pollinos que echan pestes del juego sin casi haber jugado con él.

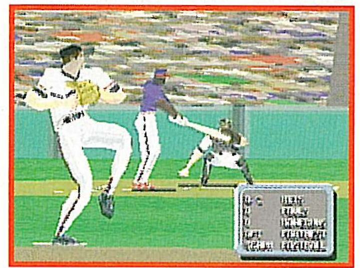


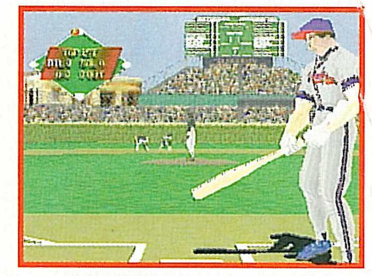




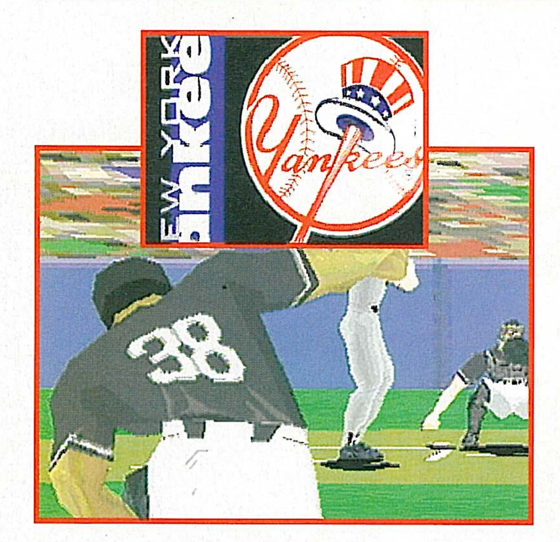




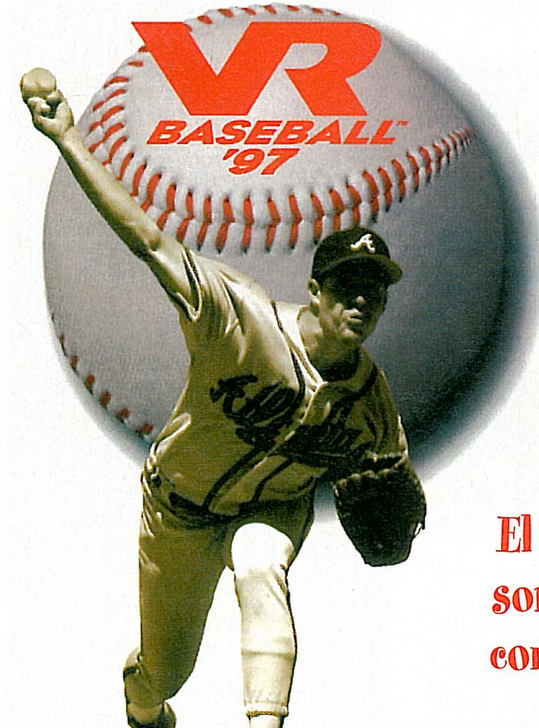


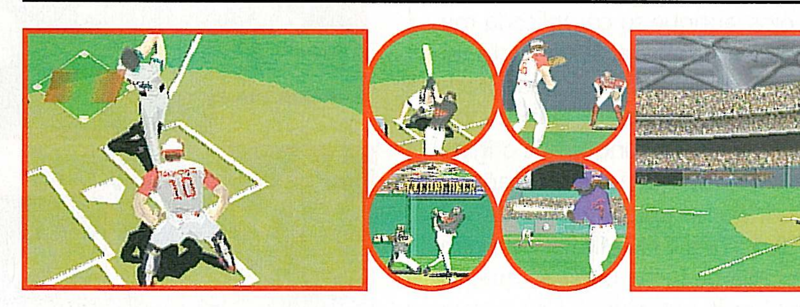






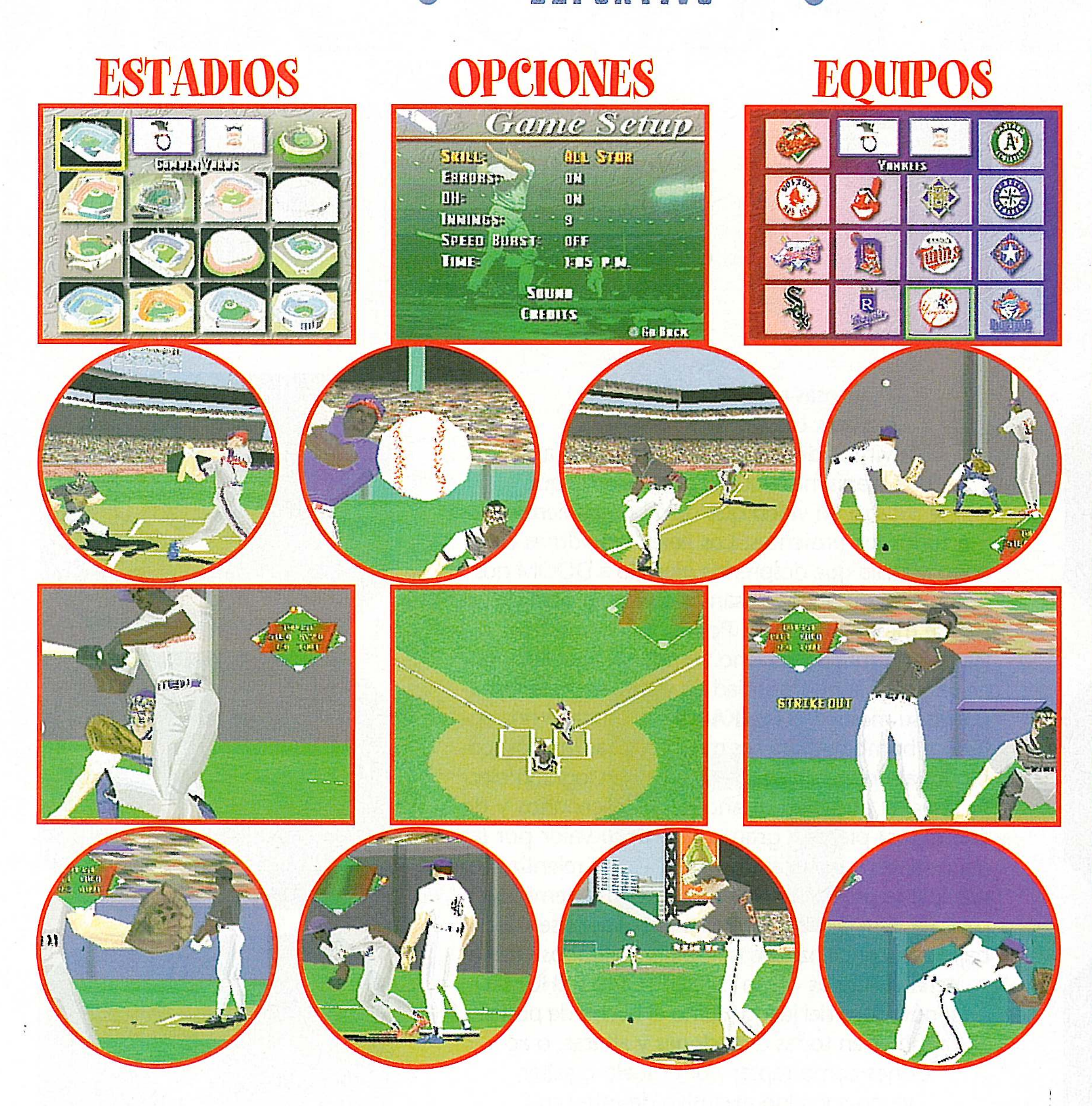
La andadura del béisbol en los diferentes soportes ha supuesto escasas variedades visuales. Tradicionalmente se ha utilizado una cámara situada detrás del bateador, alternada con distintas perspectivas aéreas que permitían observar todo el campo una vez conectados los golpes. Ante esta limitada gama de posibilidades, las diferencias visuales entre los juegos se han fundamentado en la mejora de las animaciones y en las variaciones en el tamaño y diseño de los jugadores. Así, pueden citarse dos tendencias, una en la que aparecen jugadores paticortos y cabezones, como en el caso de JIKKYOU PAWAFURU PUROYAKYU, y otra, más habitual, con jugadores de constitución normal, como en BIG HURT o HARD BALL. Con la llegada de **VR BASEBALL'97**, el béisbol toma una nueva dimensión ofreciendo perspectivas hasta ahora totalmente desconocidas. Para ello se emplean cuatro cámaras: tradicional, TV, libre y desde la pelota. La más espectacular es la libre, con la que se logran todo tipo de imágenes, aunque jugar es muy complicado. Sin embargo, la cámara de TV permite disputar los partidos perfectamente, ofreciendo una vista desde el lanzador que sólo conocíamos por las repeticiones de algunos programas. La perspectiva desde la pelota permite conseguir una efectividad elevadísima en los golpes, aunque sólo está disponible en determinados modos de juego. Para reflejar a los jugadores se emplean polígonos con texturas contando, además, con unas





El béisbol toma otra dimensión en un compacto que ofrece sorprendentes perspectivas visuales. La mecánica de juego, como era de esperar, continúa las líneas básicas del género.

LA NUEVA PERSPECTI



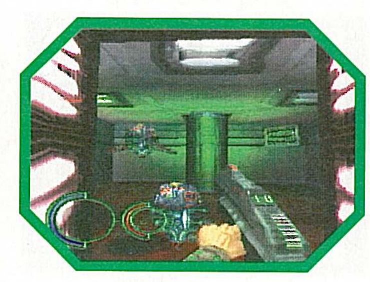


magníficas animaciones. Mientras que en el apartado gráfico puede considerarse como un juego novedoso, no puede decirse lo mismo del sistema de control empleado. En este aspecto se repite, una vez más, el clásico esquema de los primeros simuladores de béisbol. De todas formas, la jugabilidad lograda está a la altura de sus competidores para *PlayStation*, por lo que al compacto de **Interplay** sólo pueden achacársele algunas deficiencias sonoras. En este sentido la música desaparece durante algunos de los menús del juego. De todas formas, cuando hace acto de presencia no ofrece nada nuevo, aunque tampoco desentona con el resto de los aspectos del compacto. Los efectos de sonido se limitan a cumplir con su misión destacando el comentarista. Como puede suponerse por el título, aparecen actualizadas las plantillas de los equipos reales de la liga norteamericana aunque, dada la limitada afición al béisbol en **España**, esta característica no será demasiado valorada en nuestro mercado. Con la llegada de **VR BASEBALL'97** se amplia el corto espectro de simuladores de este deporte disponibles para *PlayStation*. No hay duda que las dos versiones de BIG HURT tienen un duro y completo competidor.

CHIP & CE

VA DEL BEISBOL

IGUAL PERO DISTI





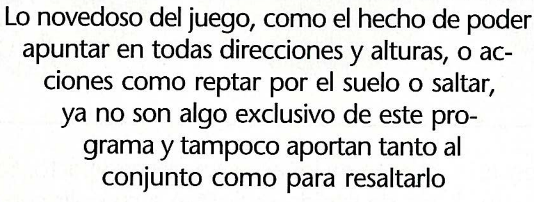
Hay cosas realmente difíciles de explicar. Las primeras noticias que tuvimos de **TENKA** se remontan a una lejanísima feria en **Londres** en la que se mostró un vídeo que dejó boquiabiertos a todos los presentes. Los fieles seguidores de todo aquello que desprenda olorcillo a DOOM nos frotamos las manos pensando que sería cosa de un par de meses su llegada. Pobres ilusos nosotros. Ha pasado mucho, mucho tiempo de aquello, y por fin tenemos la oportunidad de ver el juego terminado. En su momento **TENKA** habría resultado una auténtica bomba. Ahora sus muchas cosas buenas (como los abundantes juegos de luces, un logrado efecto láser, el atractivo diseño de los escenarios y de enemigos) pierden gran parte de su valor por las abundantes y, en ocasiones, aparatosas ralentizaciones que se producen al aparecer varios enemigos en pantalla. Este fallo no es perdonable tras observar trabajos tan concienzudos como los realizados en esta materia en títulos como DISRUPTOR o EXHUMED. Lo novedoso del juego, como el hecho de poder apuntar en todas direcciones y alturas, o acciones como reptar por el suelo o saltar, ya no son algo exclusivo de este programa y tampoco aportan tanto al conjunto como para resaltarlo

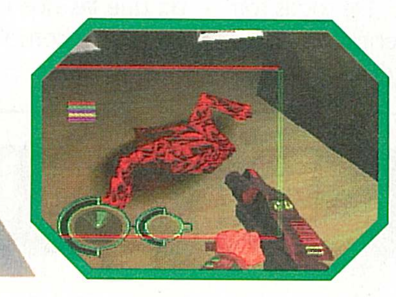






Cuando algo está muy lejano decimos que está «a años luz». TENKA está bien, pero desgraciadamente «a semanas luz» de lo esperado y de los grandes shoot'em-up de PSX.



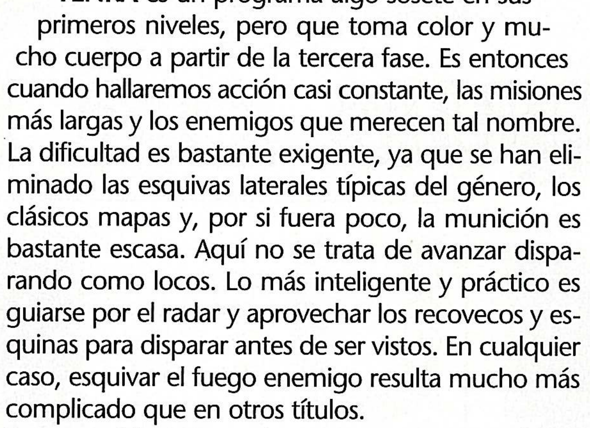



MENU



OPCIONES











con letras de oro. Son detalles que antes habrían aumentado su valor y que ahora quedan en meras anécdotas. En cuanto a la jugabilidad, **TENKA** es un programa algo sosete en sus primeros niveles, pero que toma color y mucho cuerpo a partir de la tercera fase. Es entonces cuando hallaremos acción casi constante, las misiones más largas y los enemigos que merecen tal nombre. La dificultad es bastante exigente, ya que se han eliminado las esquivas laterales típicas del género, los clásicos mapas y, por si fuera poco, la munición es bastante escasa. Aquí no se trata de avanzar disparando como locos. Lo más inteligente y práctico es guiarse por el radar y aprovechar los recovecos y esquinas para disparar antes de ser vistos. En cualquier caso, esquivar el fuego enemigo resulta mucho más complicado que en otros títulos.

Por resumirlo con una imagen, **TENKA** es un plato con buenos ingredientes al que le ha faltado una mano experta a la hora de condimentarlo. Está bien y su exigente estilo nos mantendrá muy entretenidos, pero lo que realmente es cierto es que esperábamos mucho más de éste, en su día, prometedor *shoot'em-up*.

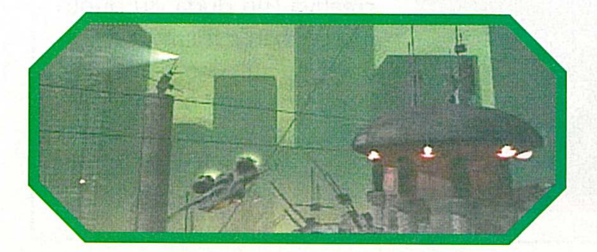
DE LUCAR









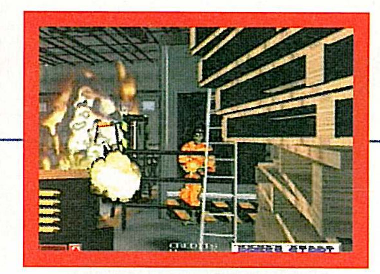










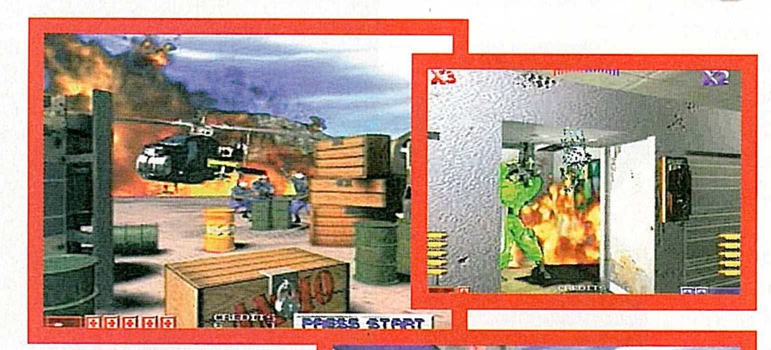


Con un delirante argumento a medio camino entre Expediente X y una «peli barata» de Troma, GT Interactive nos presenta uno de los shoot´em-up más desmadrados del año.





EL ATAQUE DE LOS





ALOTSIPISTOLA





Aunque también se permite utilización del ratón, el periférico ideal para disfrutar de AREA 51 es la pistola, tanto en *Saturn* como en *PlayStation*. No encotrarás ahora mismo en *PSX* un título que responda mejor a su uso, gracias a su modo de ajuste.

Un virus extraterrestre ha puesto patas arriba la base militar conocida como Area 51, transformando a oficiales, reclutas y hasta al heladero de la cantina en un delirante surtido de *zombies* y marcianos, a los que deberá hacer frente uno de los comandos más bragados del ejército, los S.T.A.A.R. Producido por **Atari Games** en 1995 para su lanzamiento en los salones recreativos, **AREA 51** da el salto a los formatos domésticos de la mano de **Williams Ent.** y el binomio formado por **Tantalus** y **Perfect Entertainment.** Miembro de la prestigiosa familia de las recreativas con pistola y mosquetón, la máquina de **Atari** era un clon del clásico BEAST BUSTERS adaptado a las nuevas tecnologías, concretamente a la rama de la digitalización «a saco». Por ello, el principal problema que se planteaba en la adaptación era saber si las imagenes de vídeo de la recreativa (sin duda, su punto fuerte) iban a mermar en calidad en su paso a consola. Podemos decir con satisfacción, al menos en el caso de *PlayStation*, que la calidad de vídeo es impresionante. En









SATURN





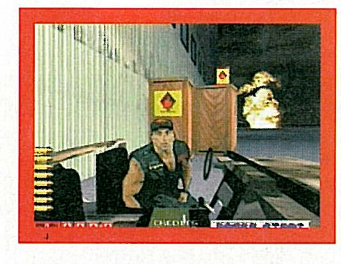




Sin llegar a la categoría de drama que reflejan las pantallas de la caja, la calidad de imagen de *Saturn* en bastante peor que la vista en la versión *PlayStation*.

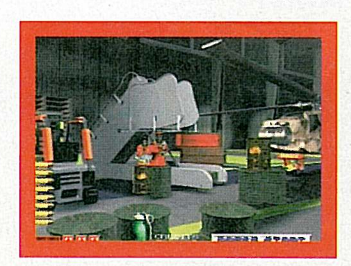


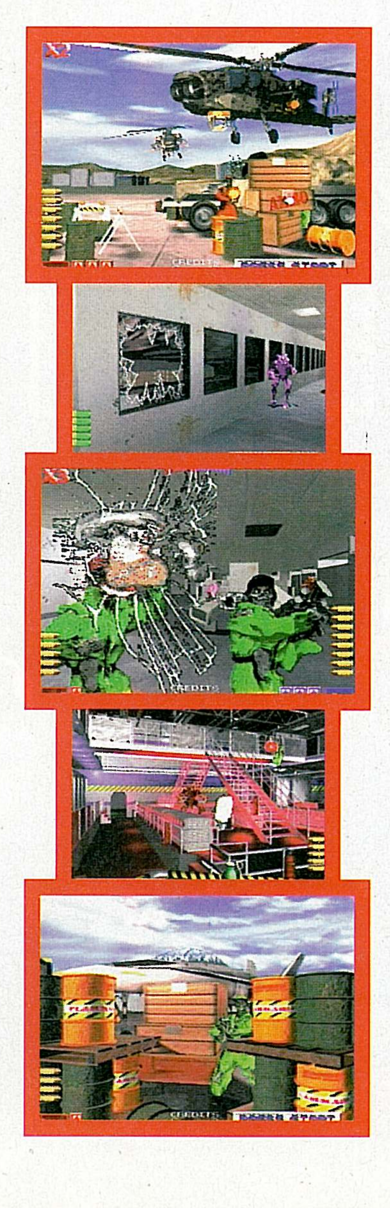
MARCIANECIOS



Saturn el asunto es algo más dramático, la pantalla de juego es menor, así como peor es la calidad de los gráficos, pero no tanto como pretenden reflejar las pantallas que acompañan a la caja del CD, una colección de imágenes infumables que nada tienen que ver con el resultado final del producto. Junto a sus espectaculares imágenes de vídeo, el otro aspecto predominante de **AREA 51** es el humor, algo que se aprecia nada más ver el aspecto de los aliens y la pinta de mentecatos que tienen los *zombies*. Eso por no hablar de nuestros compañeros de S.T.A.A.R., en especial la fémina del grupo y su generoso escote, siempre dispuesta a enseñar las *luces largas* a los marcianos. En fin, se lo toma uno con la misma gracia y buen humor con el que se afronta una «peli» de miedo de serie B o las hazañas amorosas de **De Lúcar**. Pura ciencia-ficción, al fin y al cabo, con la que **GT Interactive** y **Williams** pretenden hacernos pasar un buen rato. Encima han tenido el detalle de incluir textos en castellano, lo que siempre es de agradecer, además de habitaciones ocultas que no existían en la máquina original.

NEMESIS





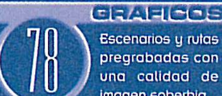
AREA 51

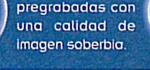
GT INTERACTIVE SOFTWARE

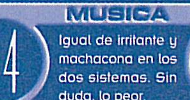
WILLIAMS ENTERTAINMENT

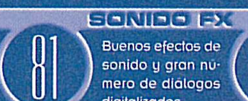
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	5
FASES	7
CONTINUACIONES	5
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

SATURN		PLAYSTATION
GRAFICOS		
78	Escenarios y rutas pregrabadas con una calidad de imagen soberbia.	90
MUSICA		
74	Igual de irritante y machacona en los dos sistemas. Sin duda, lo peor.	74
SONIDO FX		
81	Buenos efectos de sonido y gran número de diálogos digitalizados.	80
JUGABILIDAD		
84	Pistola un poco más precisa en Saturn, pero igual de divertida en ambos.	83

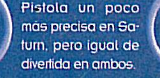














78 GLOBAL SATURN

El aspecto gráfico es el lastre que acaba hundiendo todas las posibilidades de la versión Saturn por su menor tamaño de pantalla y su peor calidad de vídeo. Por contra se apunta mejor con la pistola que en PSX. Interesante, pero hay otros títulos de pistola mejores.

\+ No deja de ser divertido, sobre todo utilizando la pistola, tanto Virtua Gun como Predator.

− EL fulano que ha elegido las pantallas de la caja merecía que le colgaran por las vergüenzas.



83 GLOBAL PLAYSTATION

El modo PlayBack de la consola de Sony ha tenido mucho que ver en la sorprendente calidad de imagen de esta versión, casi idéntica a la recreativa original. No es muy largo, pero la posibilidad de encontrar puertas y rutas que no estaban ni en la máquina es un acierto.

\+ La calidad de los escenarios hay que verla para creerla. Estarán grabados, pero son geniales.

− Encontrar las puertas ocultas es, en la mayoría de los casos, una tarea de chinos.



I

N

T

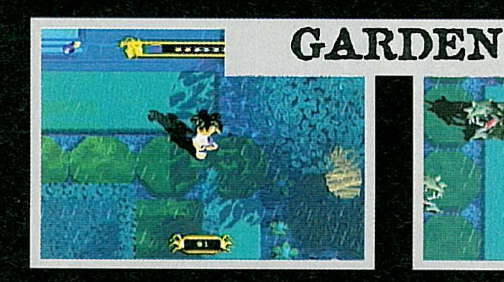
R

O

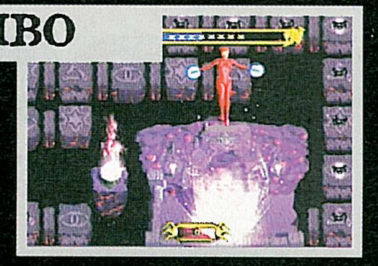
PESADILLA TERREN

Cae la noche sobre las bellas casitas de Green Acres, y dos niños descansan en la habitación de su casa. Zack y Hannah duermen como angelitos, sin saber lo que se les viene encima. Súbitamente, una luz ilumina la ventana, es un extraño y pequeño ser provisto de alas. Cuando se acercan a observarlo, un desagradable monstruo lo coge entre sus garras. Acaban de encontrarse por primera vez con Swagman, y no sera la última.

GARDEN



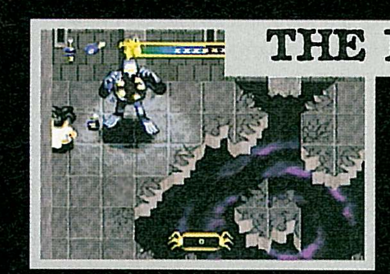

LIMBO

POZO




THE PITTS






Después de la desaparición de Swagman, un agujero gigantesco aparece en el suelo de la habitación. De él, unos maléficos esqueletos se materializan, lanzándole un hechizo a Hannah que la empequeñece y la encierra en una jaula. Ahora corresponde a Zack volver a poner las cosas en su sitio, liberar a su hermana y acabar con el dominio de Swagman, el señor de las pesadillas. Aunque nunca han hecho juegos especialmente originales (salvo TOMB RAIDER), **Core Design** siempre



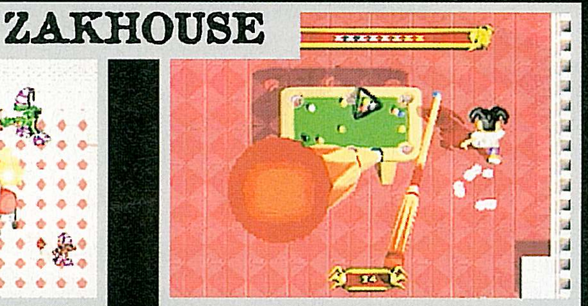




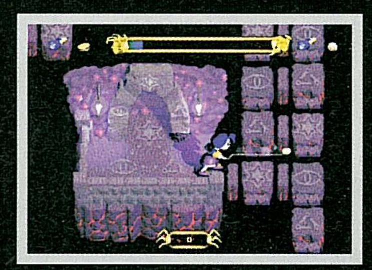


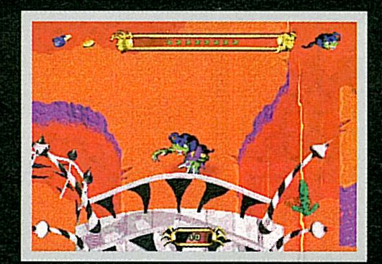
ZAKHOUSE





SWAGMAN











ha explotado al máximo las cualidades técnicas de las consolas y ordenadores, inventando técnicas gráficas de gran originalidad. **SWAGMAN** no es ajeno a estos cánones, ya que a pesar de que el concepto de juego no es más que el de otra aventura, un poco al estilo de ZELDA, sí se han empleado recursos técnicos originales. Los estilos gráficos utilizados son de lo más variado, y van desde *sprites* convencionales a renderizados. En los escenarios hay abundantes efectos de *zoom* y bastantes gráficos vectoriales con *Texture Mapping*, todo ello moviéndose a la nada despreciable velocidad de 60 *frames* por segundo. La perspectiva del juego es más o menos aérea, bastante similar a la de STORY OF THOR, juego con el que también guarda similitudes. El desarrollo del juego es bastante simple, tan sólo hay que avanzar por las habitaciones encontrando las llaves necesarias, y abriendo nuevos caminos con las bombas. Para avanzar en el juego nos serán muy útiles los consejos del rey escarabajo, cuyo espíritu se encuentra en todos los baúles que nos encontremos. La acción se desarrolla en dos sitios distintos, en la realidad y en el mundo de Swagman, cuya entrada se encuentra en los espejos. Ahí nuestros personajes se tornarán más monstruosos y agresivos, lo que nos permitirá derrotar a los enemigos con mayor facilidad. A partir del momento en que liberemos a Hannah, podremos llevarla con nosotros, y resultará imprescindible para superar algunos obstáculos. **SWAGMAN** entretendrá a los usuarios de 32 bits un buen rato, gracias a su excelente factura técnica y ajustada dificultad.

THE PUNISHER

PUMPSKIN BOSS







EIDOS	
CORE DESIGN	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	17
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 86
Decorados llenos de color, sprites renderizados muy bien animados y efectos tridimensionales divertidos e imaginativos.

MUSICA 89
Las melodías de este juego son bastante similares al estilo del genial compositor de bandas sonoras Danny Elfman.

SONIDO FX 86
Algunos originales y curiosos sonidos se entremezclan con otros más normalillos y conocidos en este tipo de juegos.

JUGABILIDAD 84
El control es prácticamente perfecto, aunque existe algún problema con las pseudo 3D de algunos decorados.



GLOBAL
Los que busquen una buena aventura-arcade sin las complicaciones de los RPG tradicionales encontrarán en SWAGMAN su juego perfecto, con las dosis perfectas de aventura, acción y diversión. Un punto y aparte que se basa en la sencillez, y que puede suponer el inicio para muchos en el mundo de las aventuras light.

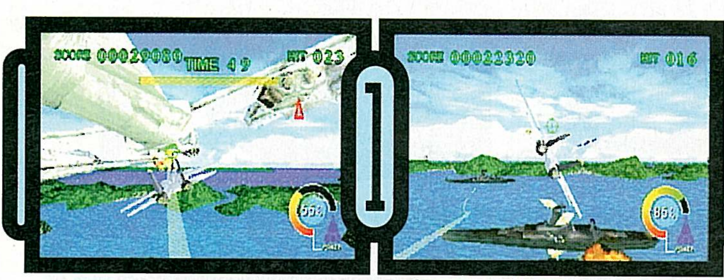
\+ Los efectos creados con gráficos vectoriales son todo un hallazgo
\- El desarrollo del juego es en ocasiones algo soso.



Probablemente estemos ante uno de los peores juegos de los últimos tiempos y, para demostrároslo, vamos en primer lugar, a compararlo con algunos títulos de referencia. El compacto guarda bastantes similitudes con AFTER BURNER, de hecho es una secuela, pero es algo más lento en su desarrollo, y no podemos acelerar ni frenar el avión. También podemos compararlo con WING ARMS, que era muchísimo más suave y gráficamente superior, y además podíamos ir a cualquier sitio sin limitaciones de espacio. Pero si al compararlo con estos dos juegos sale perdiendo, no os queremos contar lo que pasa si lo comparamos con PANZER DRAGOON, el mejor de los mejores. ¿Cuáles son exactamente los fallos de **SKY TARGET**? En primer lugar el fallo ha sido de **Sega** por confiar la conversión de una recreativa a **Novotrade**, que lo han hecho mal y con ganas. Los gráficos son algo llamativos al principio, pero cuando nos fijamos en ellos empieza el drama. Los puentes de la fase del acantilado aparecen de golpe, y los decorados se deforman al paso de nuestro avión. En las escenas intermedias observaremos la imagen de un piloto «masca chicles», que parece victima de una paralisis facial a la hora de hablarnos. El sonido está más o menos aceptable, pero lo que es un auténtico derroche de mal gusto son las músicas. En cuanto a la jugabilidad, nos encontramos ante un juego muy corto, y bastante aburrido. Todo un fracaso.

THE PUNISHER

1

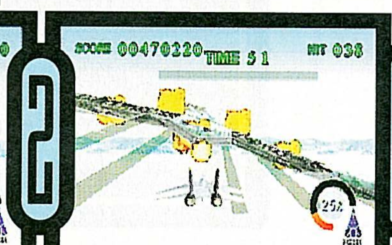


Aquí es donde empieza la aventura, y donde parece que el juego es algo aceptable. Solamente hay que jugar un rato para darse cuenta de la cruda realidad.

2

Otra fase más que no logra impresionarnos. Vectores que desaparecen, enemigos estúpidos y decorados insulsos. Todo un reto a nuestra paciencia jugona.





3





En esta misión el músico del juego nos deleita con la versión «Polka-Remix» del tema central del gran AFTERBURNER, una tortura para el pabellón auditivo.

4

Novotrade, expertos en lo imposible, han logrado que éste sea el peor juego de su historia, superarando incluso al soporífero ECCO THE DOLPHIN.





5





Con estas pantallas nos preguntamos si esto puede pertenecer de verdad a una recreativa. Si que lo es, aunque la máquina es mucho mejor que en Saturn.

6

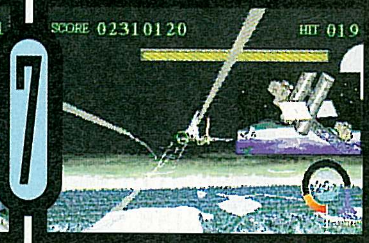
Novotrade intenta hacer transparencias en esta fase, pero sólo lo intenta, ya que estamos ante el mayor desfile de tramas jamás visto en una consola.



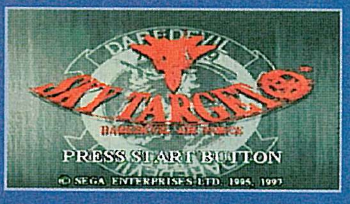


7





Señoras y señores, con ustedes la última misión. ¿Por qué la ponemos aquí? Muy sencillo, para que veáis que el juego no mejora ni en el final. Bastante penoso.



SEGA

NOVOTRADE

MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	16
CONTINUACIONES	3
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 72

Toda clase de polígonos: pixelados, toscos, deformes, e incluso texturas danzantes que se deforman nuestro paso.

MUSICA 56

Desde los tiempos de Waldo de los Ríos y su órgano Hammond no habíamos escuchado tanto mal gusto musical.

SONIDO FX 62

Algunas explosiones, un ser extraño farfullando y gritando ¡fire!, y un enemigo que canta. Todo un deleite auditivo-festivo.

JUGABILIDAD 65

Ligeramente divertido los dos primeros minutos, y tremendamente aburrido el resto. Se maneja bastante bien el avión.

64 GLOBAL

Novotrade vuelve al ataque y lo hace, para no perder la costumbre, con un lamentable juego que no tiene nada que envidiar a ladrillos del tonelaje de ECCO THE DOLPHIN y ETERNAL CHAMPIONS. Todo un derroche de técnica y sabiduría que otorga a SKY TARGET el honor de ser uno de los peores juegos de Saturn de todos los tiempos.

+ Siempre será más entretenido que ver un programa de Nieves Herrero.

− El peor juego del 97.



Sabedores del buen recibimiento que ha tenido esta guía entre los jugadores de TUROK (la venta de aspirinas ha bajado un 30% desde el mes pasado), os ofrecemos ahora los niveles 2 y 3.

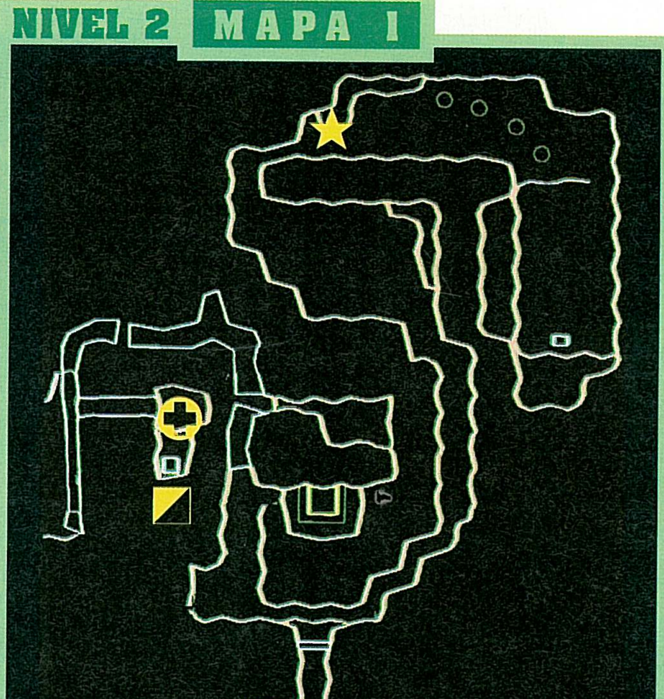
MAPAS

SÍMBOLOS

- ARMAS
- LLAVES
- CHECKPOINT
- SAVE POINT
- TELEPORT
- BONUS

NIVEL 2 MAPA 1



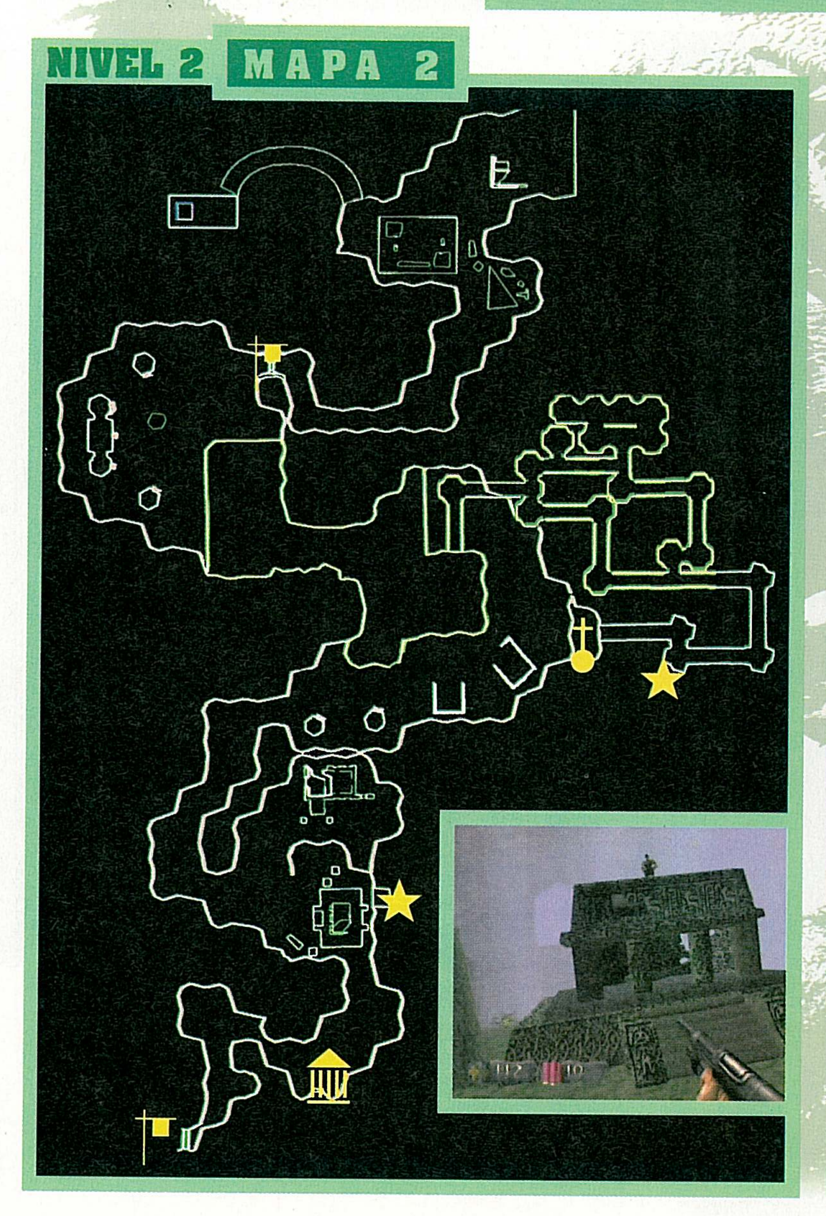




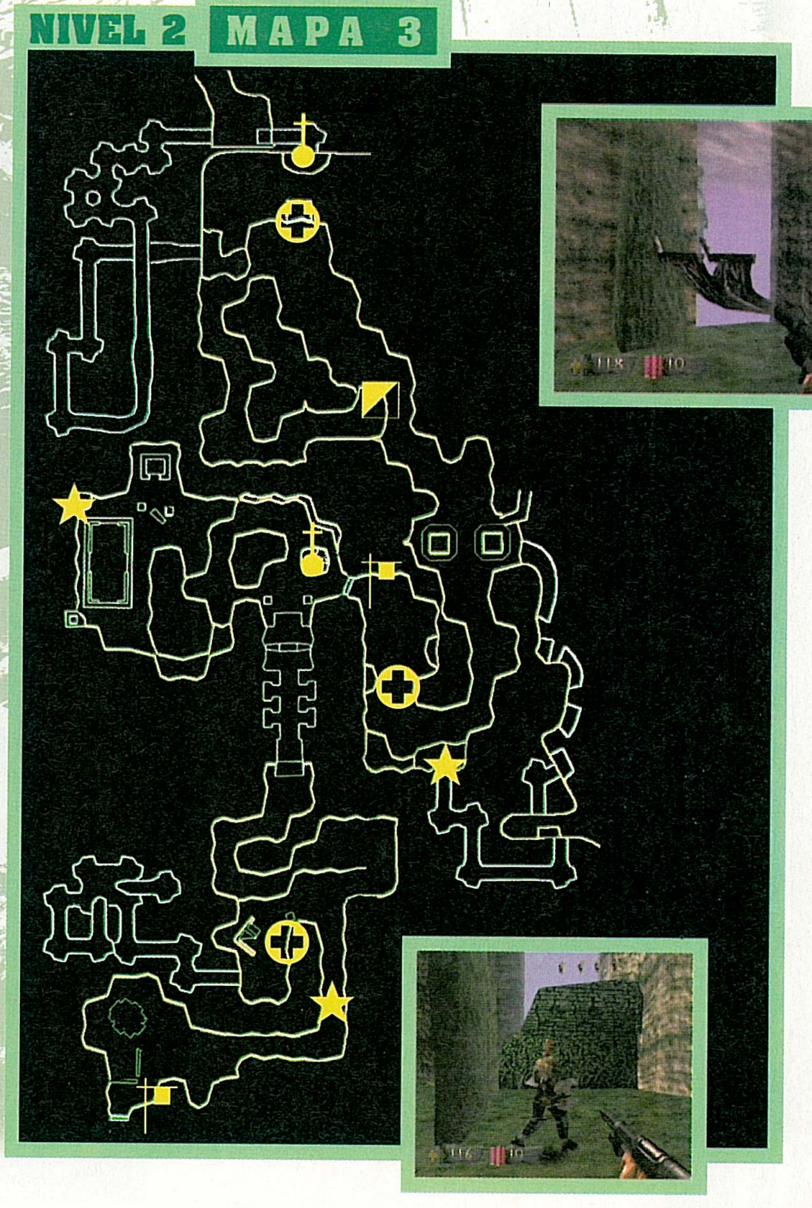
La segunda fase de TUROK no es de lo más complicado del juego pero también tiene alguna pequeña historia que puede amargaros la existencia. La principal es encontrar y acceder al Chronoscepter. Está en el tercer mapa, al final de la avenida flanqueada por dos esfinges con fuego en sus manos.

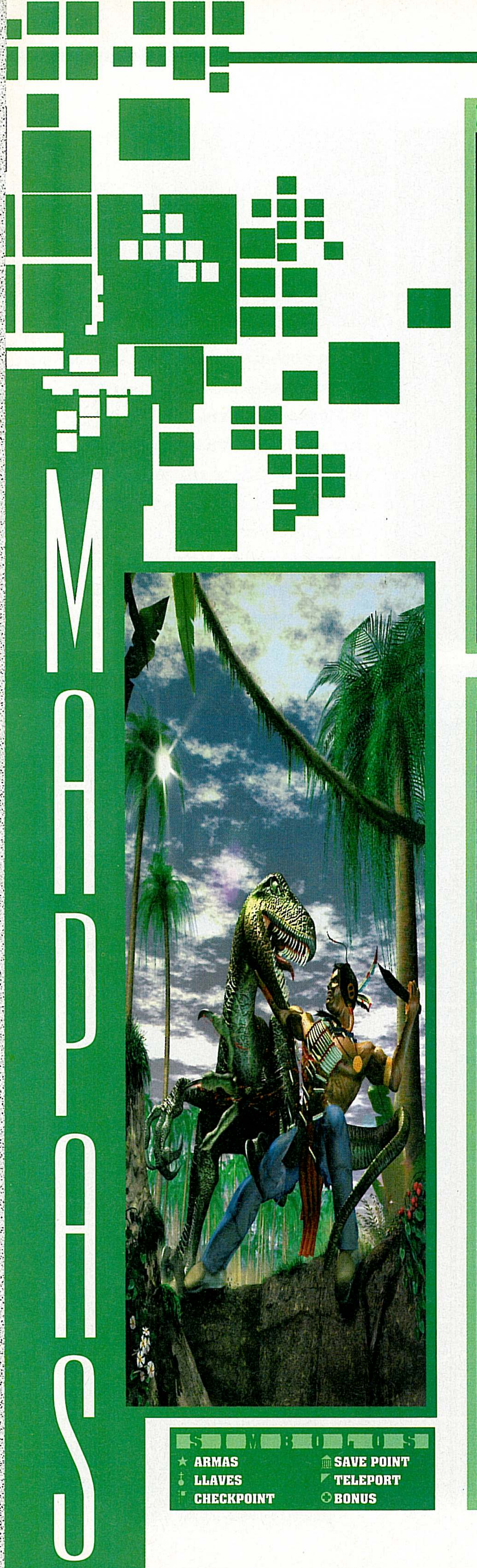
Para acceder a ella, trepad por la enredadera de la izquierda y llegad a las ruinas. Dos raptor saldrán a vuestro encuentro, matádlos y saltad al vacío mirando el mapa. Caeréis en una plataforma con un soldado a cuya espalda hay otra plataforma con cuatro pivotes. Ahí está la pieza que buscáis.

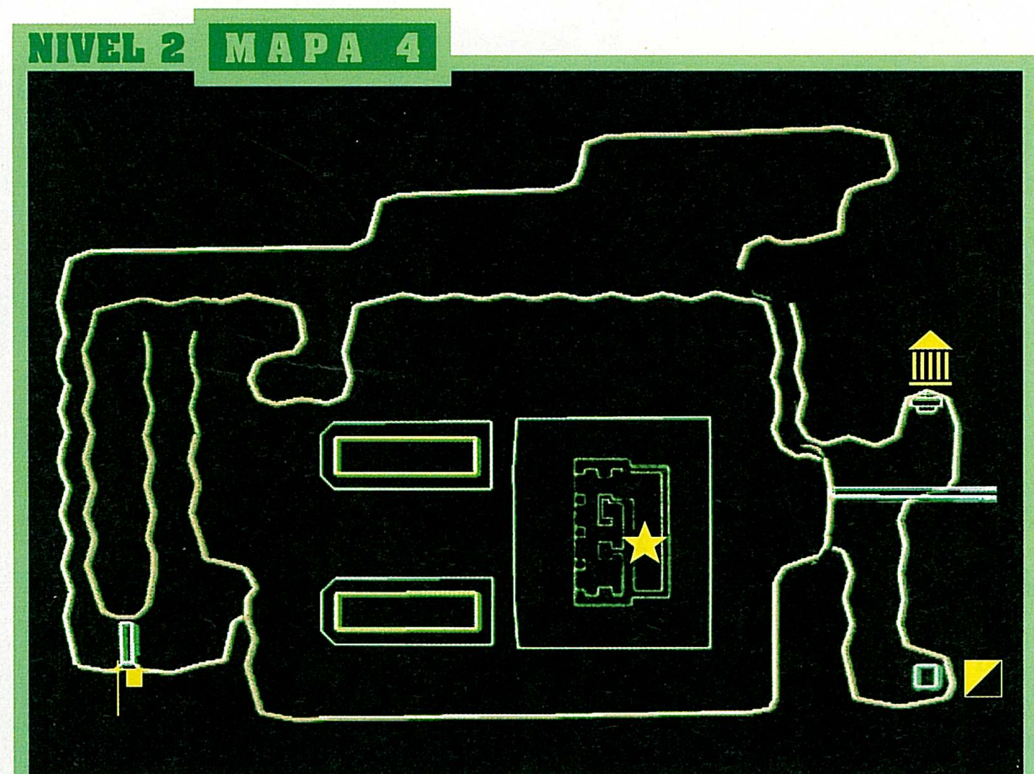
NIVEL 2 MAPA 2

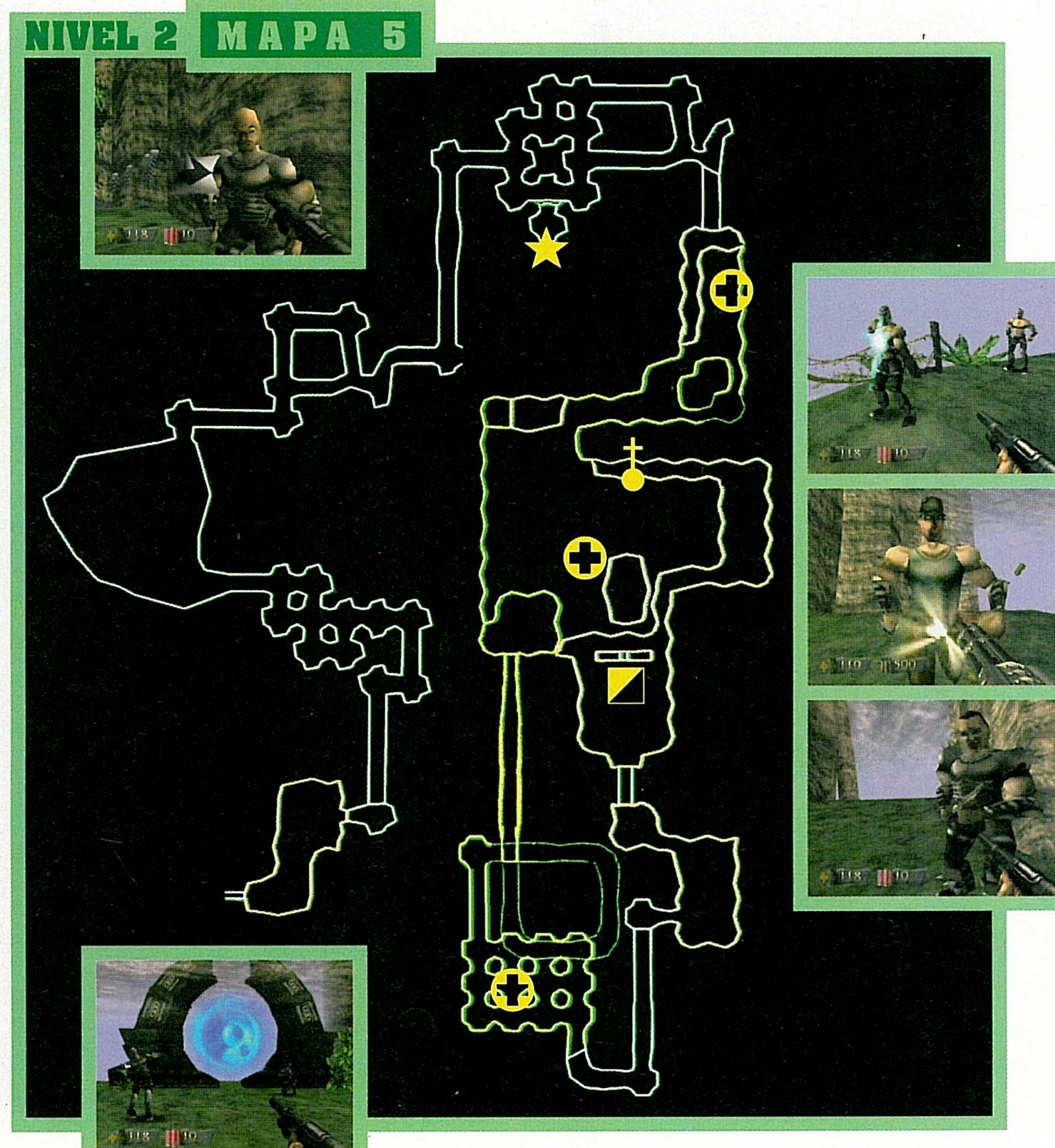


NIVEL 2 MAPA 3




MAPAS
SIMBOLOS
ARMAS
LLAVES
CHECKPOINT
SAVE POINT
TELEPORT
BONUS


NIVEL 2 MAPA 4


NIVEL 2 MAPA 5



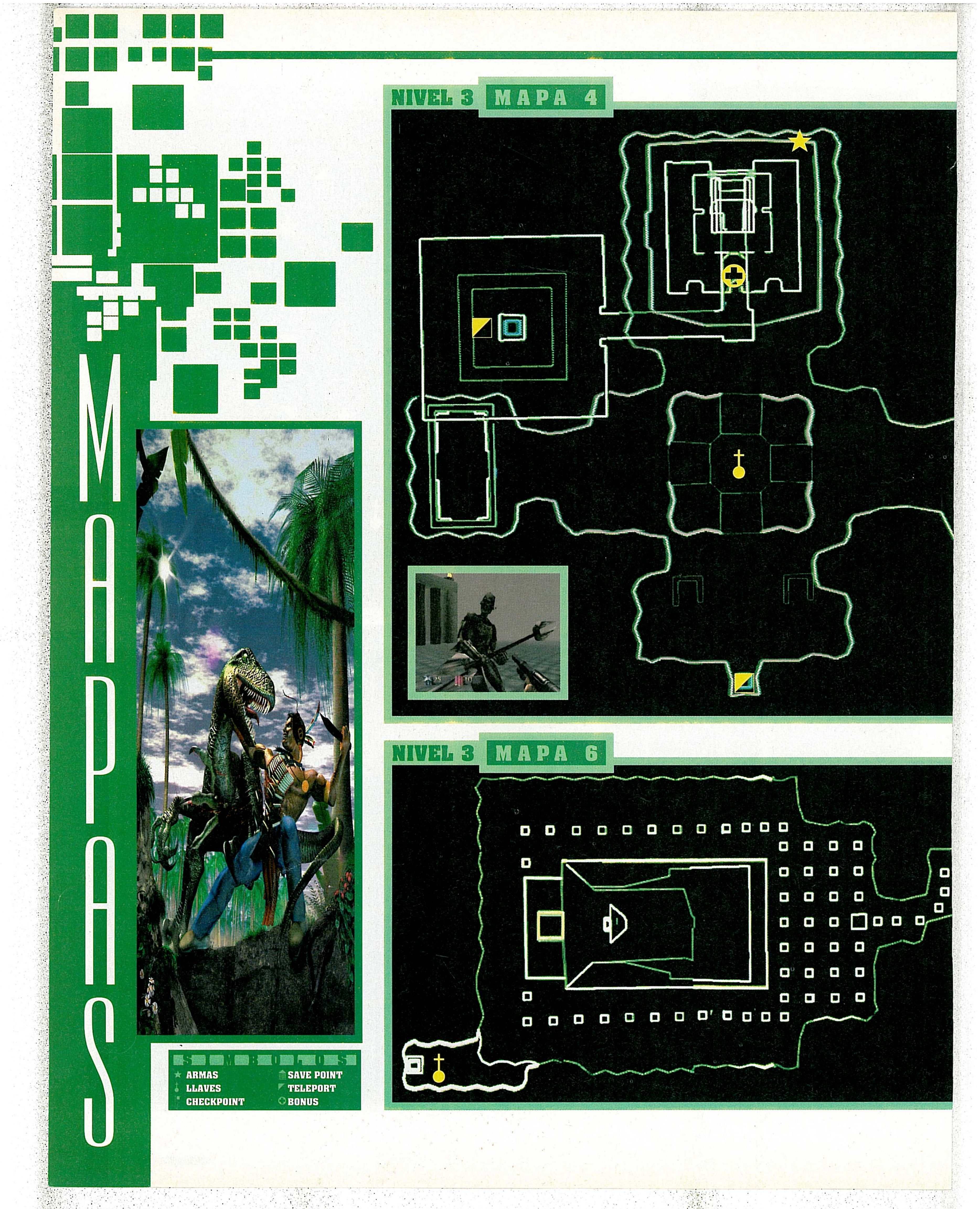
NIVEL 3 MAPA 1

NIVEL 3 MAPA 2

NIVEL 3 MAPA 3

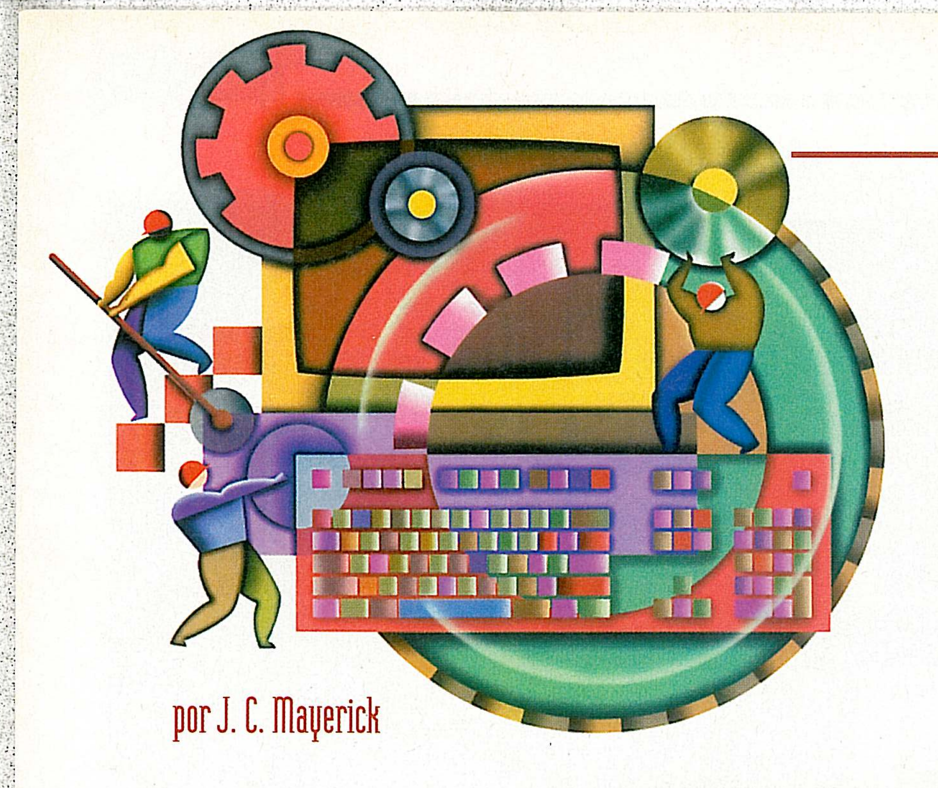
La tercera fase es más larga que compleja. La principal dificultad está en encontrar, en tan inmenso mapeado, las puertas de acceso a las llaves. Con estos mapas la cosa os resultará mucho más sencilla. En lo que no podemos ayudaros es en el mapa 6, una prueba de habilidad que puede acabar con los nervios del más pintado. Sólo hay una cosa que puede aliviar vuestras penas y es el Save Point que la precede. Este detalle de los programadores evitará que perdáis muchas vidas. El jefe de final de fase no es nada del otro mundo.




NIVEL 3 MAPA 4
NIVEL 3 MAPA 6
MAPAS
SIMBOLOS
ARMAS
LLAVES
CHECKPOINT
SAVE POINT
TELEPORT
BONUS

NIVEL 3 MAPA 5

NIVEL 3 MAPA 7



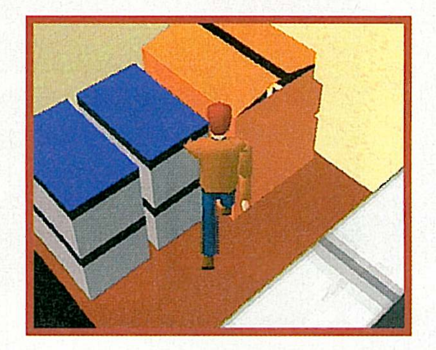
No sabemos si será la llegada del verano o qué, pero la cosa comienza a ponerse caliente. Este mes tenemos de todo, desde un curioso juego en 3D llamado YAKATA, hasta un útil *add-on* para PHOTOSHOP. Daremos, además, un pequeño tirón de orejas a la gente de Sony y continuaremos con nuevas entregas de los cursos de programación.

por J. C. Mayerick

YAKATA: APRENDIZ DE RESIDENT EVIL

ES LO MEJORCITO QUE HEMOS ENCONTRADO EN LA WEB, Y ADEMAS RESULTA INTERESANTE DE JUGAR.

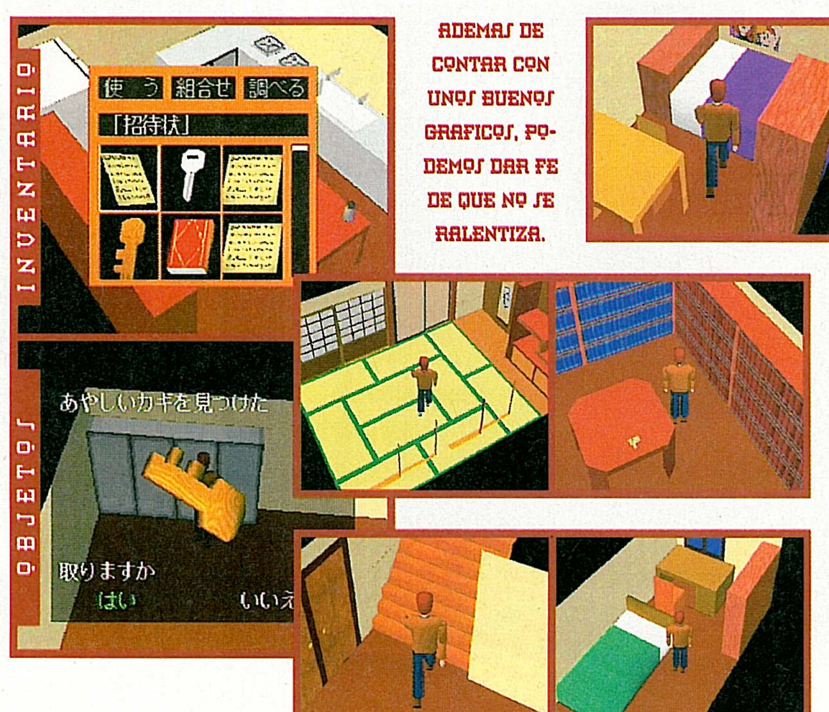
Alucinados nos quedamos en la redacción al observar las buenas maneras de esta *demo* que encontramos en la WEB japonesa. No llega a la calidad de RESIDENT EVIL, ni siquiera a la de ALONE IN THE DARK, pero es un perfecto ejemplo de lo que se puede conseguir con un poco de destreza y, cómo no, el



kit ***Net Yaroze***. Trás una pequeña *intro*, nos adentraremos en una tétrica mansión de la que, suponemos, deberemos escapar. Y decimos «suponemos» porque, a falta de que **R. Dreamer** mejoré su japonés, nos encontramos con el grave inconveniente de no saber que hacer, salvo lo elemental. De cualquier forma, podemos confirmar

ADEMAS DE CONTAR CON UNOS BUENOS GRAFICOS, PODEMOS DAR FE DE QUE NO SE RALENTIZA.

VISTAS



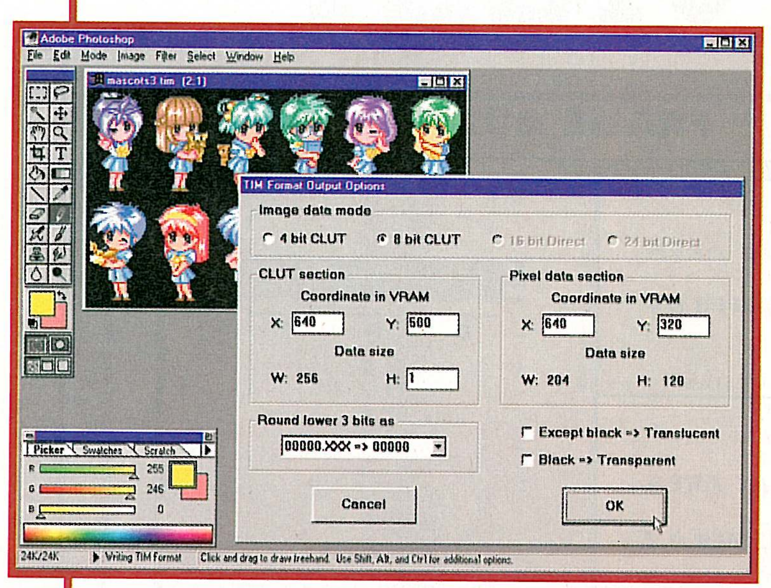
que cuenta con un extenso mapeado, dieciséis vistas diferentes y un inventario preparado para albergar decenas de objetos. Fácil, desde luego, no parece. Si alguien progresa más allá de la chimenea que nos lo comunique, quién sabe si algún día deberemos publicar la guía de este curioso juego. Por desgracia, el código fuente del juego no está incluido, por lo que deberemos conformarnos con jugar.

aprende a PROGRAMAR con net yaroze



Moradas las hemos pasado este mes para confeccionar LA PAGINA WEB con el escaso material existente. Aún así, hemos recogido lo más interesante que hemos encontrado en la World Wide Web y lo hemos plasmado en el papel como mejor lo sabemos hacer: con una imágen y mil palabras (para contentar a todos). Sólo nos queda esperar que el mes que viene las pasemos de nuevo moradas, pero por lo complicado de seleccionar lo más interesante de entre toneladas de material. Aprovechad las vacaciones para programar algo...



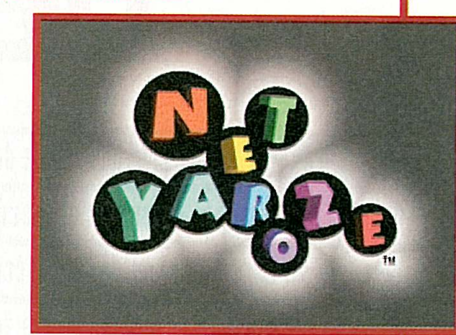


Relizar la conversión desde cualquier formato gráfico al utilizado por el kit Net Yaroze ya no será ningún problema gracias a este add-on para PHOTOSHOP.

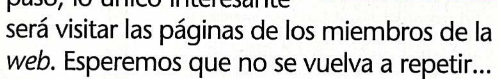
■ ADD-ON PARA PHOTOSHOP

Para todo aquel grafista acostumbrado a diseñar con la ayuda del PHOTOSHOP de ***Adobe***, este *add-on* le vendrá de perlas para ahorrar un poquillo más de trabajo. Con él (se puede bajar de *Third Party Links* en *Utilities & Links*) no será necesario realizar el incómodo cambio de formato gráfico a través de TIMUTIL, la utilidad suministrada por **Sony**. De esta forma, al grabar una imágen desde PHOTOSHOP en formato TIM, aparecerá un cuadro de diálogo sobre el que se podrán definir los distintos parámetros que este formato gráfico requiere. Por un lado, se debe especificar el tamaño del CLUT (*Color Look Up Table*) entre 4 y 8 *bits*, o bien la utilización de *pixels* de 16 o 24 *bits*. Por otro, la posición y el tamaño en la *VRAM*, tanto de las tablas de color (CLUT) como de la propia imágen. Por último, será necesario especificar el redondeo de los *bits* bajos de cada *pixel*, así como la interpretación que se realizará del negro, bien traslúcido, bien trasparente. Sin duda una gran noticia de la que, a pesar de llevar bastante tiempo en la *web*, no habíamos podido informar hasta ahora.

■ PEQUEÑO TIRÓN DE OREJAS



...para **SCEE**. La página *web* de **Net Yaroze Europa** se ha sumido en un incómodo letargo del que no parece despertar. A 12 de Junio de 1997, la última actualización correspondía al apartado *What's New* y databa del día 21 de Mayo de 1997. A este paso, lo único interesante será visitar las páginas de los miembros de la *web*. Esperemos que no se vuelva a repetir...



■ EL MEJOR REMEDIO...



A falta del movimiento esperado en la página *web* europea, lo mejor es dejarse llevar por las tentadoras ofertas de las *webs* americana y japonesa. La primera cuenta con decenas de *demos* y, además, con un *interface* ciertamente ameno, mientras que la segunda oferta las *demos* de mayor calidad de las tres. Lástima que sea prácticamente imposible entender nada de lo que éstos nos pretenden contar.

■ FLIPADA VECTORIAL

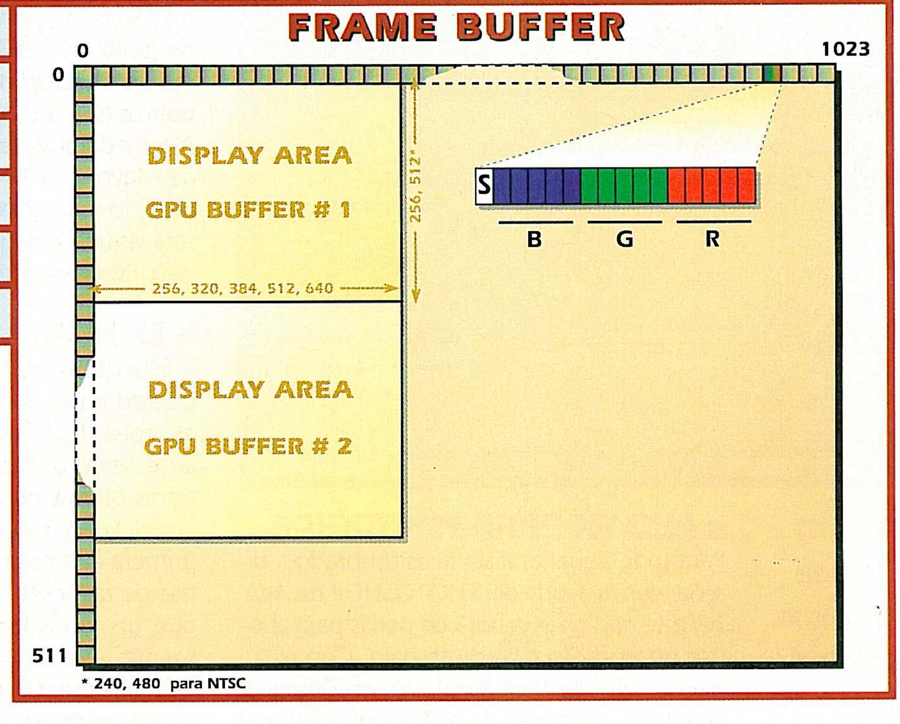
BILLS 110 es un interesante *shoot'em-up* (que podréis conseguir en **Net Yaroze América**) con gráficos vectoriales. Para crearlo, su programador ha utilizado la posibilidad de crear líneas con degradados que el *hardware* de la ***PlayStation*** proporciona, consiguiendo unos resultados ciertamente curiosos. Cuenta con cinco niveles que podremos configurar a nuestro antojo modificando el código fuente que su creador ha incluido en el fichero ZIP.

aprende a PROGRAMAR con net yaroze



ORGANIZACION DE LA VRAM

Es posible que trás leer el apartado que hoy le dedicamos al FRAME BUFFER muchos encuentren poco útil su explicación. No se darán muchos detalles técnicos, ni siquiera una breve explicación que tenga que ver con la programación. Si hablamos del FRAME BUFFER es porque su conocimiento resultará imprescindible en un futuro.



Programar para ***PlayStation*** puede suponer un pequeño trauma para aquellos programadores que hayan experimentado con otro tipo de *hardware* diferente. Se ha pasado de los omnipresentes bloques de 8x8 *pixels* que se venían utilizando desde las primeras ***coin-op*** de finales de los 70 (y que aún ***Super Nintendo*** y ***Mega Drive*** utilizaban) a un espacio de memoria de 1 *Mbyte* sobre y desde el que se puede escribir y leer a nuestro antojo, aunque eso sí, siempre a través del DMA. De cualquier forma, y si estamos muy familiarizados con el modo de programación por bloques tampoco hay que preocuparse, ya que como se verá en próximos números existe la posibilidad de utilizar dicho sistema.



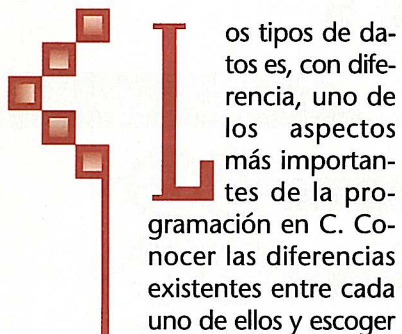
El FRAME BUFFER (o la VRAM, como se prefiera) cuenta con una tamaño original de 1024 x 512 *pixels*, lo que supone 512 *Kbytes*. Teniendo en cuenta que el modo de representación por defecto es el de color directo de 16 *bits* (2 *bytes*) por *pixel*, se consigue la cifra de 1 *Mbyte*, tamaño total de la VRAM.

Se pueden seleccionar cuatro tipos distintos de representación: 4, 8, 16 o 24 *bits* por *pixel*, consiguiendo 16, 256, 65.536 y 16.777.216 colores respectivamente. En los dos primeros modos se requiere además la utilización de CLUTs (*Color Look Up Tables*), que se almacenan también en la VRAM y que contienen los colores que van a ser utilizados. Puede haber multiples CLUT. Los dos últimos modos no requieren paletas de color ya que, como se muestra en el gráfico, se almacena directamente en la VRAM en formato RGB. El *bit* S sirve para indicar que ese *pixel* será transparente.

Las zonas marcadas como GPU BUFFER #1 y GPU BUFFER #2, muestran las porciones de la VRAM que serán presentadas en pantalla. La existencia de dos *buffers* permite la utilización de la técnica *Double Buffering*, por la cual se permite presentar en pantalla la información de uno de los *buffers* mientras el otro se está generando. Esto evita perder tiempo mientras se espera a que se produzca un nuevo retrazado vertical, periodo durante el cual no se puede presentar su contenido.

Este mes comenzamos con la explicación de los distintos tipos de datos que se pueden utilizar en C. Al ser uno de los apartados más extensos de la programación en este lenguaje, más que nada por la complejidad de uso de algunos de sus componentes (referencias y punteros principalmente), se ha optado por dividir su definición en varias partes.





C: TIPOS DE DATOS

Los tipos de datos es, con diferencia, uno de los aspectos más importantes de la programación en C. Conocer las diferencias existentes entre cada uno de ellos y escoger el tipo correcto en cada caso nos ayudará a generar un código mucho más claro y eficaz. Existen gran variedad de tipos, que serán agrupados según sus características y funcionalidad. Pueden ser constantes y variables, aunque por su importancia nos centraremos en las del segundo grupo. Dentro del grupo de las variables existen tres divisiones claramente diferenciadas: estructuras, variables simples y referencias, apartado este último especialmente importante y complicado que se estudiará próximamente. Lo que realmente nos interesa, por ahora, es comprender el funcionamiento de las variables simples, cuya definición y forma se puede apreciar en el cuadro de la derecha. El primer punto a tener en cuenta es la declaración. Antes de utilizar una variable es necesario declararla, pero siempre precediendo a la definición de las funciones. Dependiendo del lugar en que sean declaradas variará también el ámbito de la variable (la parte del código en que podrá ser utilizada). Por poner un ejemplo, si una variable se declara fuera de cualquier función, ésta podrá ser utilizada desde cualquier punto del programa, mientras que si se define dentro de una función (que no sea *main*), su funcionamiento se verá reducido al interior de ésta (siempre y cuando no se especifique lo contrario). Una variable se define como sigue:

```
char nombre [= "Yaroze"];
```

Primero se especifica el tipo de dato, después el nombre y por último el valor o el contenido con que se va a inicializar dicha variable (los corchetes significan que esa parte es prescindible). Si no se inicializa la variable, entonces su contenido sería indefinido. La elección de la variable a utilizar varía del tipo de dato que deseemos almacenar. Si es un nombre, utilizaremos una variable de tipo *char*; si es un número con muchos decimales, utilizaremos *float*, *double* o *long double*; mientras que si el dato va a ser un número entero, lo mejor será elegir cualquiera de las variables enteras que se ponen a nuestra disposición. Sobre la tabla de variables se muestra un sencillo ejemplo cuyo ejecutable se puede crear con el compilador en línea GCC.EXE.

```
void main()
{  char letra = "L";
   int entero = 125;
   float real = 12.543;
   printf("letra = %c\n
           entero = %d\n
           real = %f\n",
       letra, entero, real);
}
```

Una vez ejecutado con la ayuda del programa SIOCONS. EXE, en la pantalla del ordenador aparecerá lo siguiente:

```
letra = L
entero = 125
real = 12.543
```

Es imprescindible incluir el fichero de cabecera libps.h para poder compilarlo correctamente.

En dicho ejemplo se definen tres variables de diferente tipo. Una variable de carácter, un entero y un número real. Con *printf* se muestra el pantalla el contenido de cada una de esas variables. %c, %d y %f indica que en su lugar se impriman los valores de la variables que siguen a las comillas: letra, entero y real. \n inserta los códigos de nueva línea y retorno de carro allí donde aparece.

Este es sólo el aperitivo, el mes que viene continuaremos con la explicación de los tipos de datos, así como su manejo y aplicación.

TIPOS DE VARIABLES SIMPLES

VARIABLES ENTERAS

TIPO	TAMAÑO	NOMBRE	RANGO DE VALORES
char	1 byte	carácter	-128 a 127
unsigned char	1 byte	carácter sin signo	0 a 255
int	–	entero	–
unsigned int	–	entero sin signo	–
short	2 bytes	entero corto	-32.768 a 32.767
unsigned short	2 bytes	entero corto sin signo	0 a 65.535
long	4 bytes	entero largo	-2.147.483.648 a 2.147.483.647
unsigned long	4 bytes	entero largo sin signo	0 a 4.294.967.295
enum	2 bytes	entero corto	-32.768 a 32.767

VARIABLES DE COMA FLOTANTE (NUMEROS REALES)

TIPO	TAMAÑO	NOMBRE	RANGO DE VALORES
float	4 bytes	simple precisión	3.4E ± 38
double	8 bytes	doble precisión	1.7E ± 308
long double	10 bytes	largo doble precisión	1.2E ± 4.932

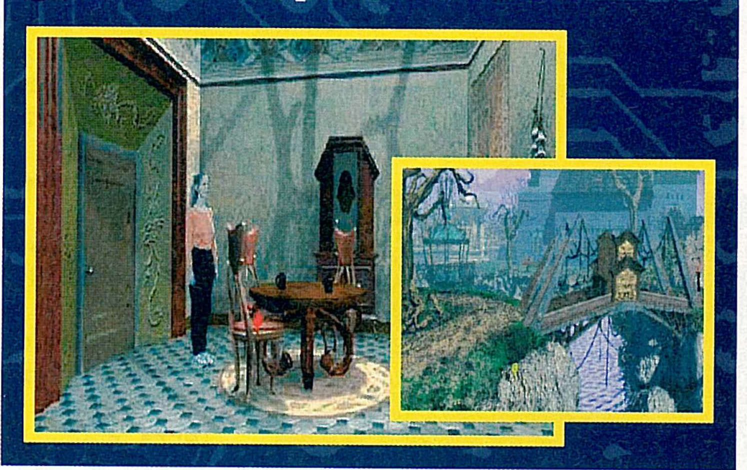
AMIGMANIA

Coordinado por
THE PUNISHER

PHANTASMAGORIA

UNA AVENTURA PARA MORIRSE DE MIEDO

Los que se quejaban de la escasez de aventuras gráficas para Amiga están de enhorabuena, ya que tras BIG RED ADVENTURE podremos disfutar de otro clásico de PC convertido a nuestro sistema. Se trata de PHANTASMAGORIA, el terrorífico juego de Sierra que será distribuido por Direct Software.



VUELVE NEMAC IV, ESTA VEZ AUN MAS ESPECTACULAR

Si andabais buscando otro juego estilo DOOM, no hace falta que continuéis la busqueda, ya que **Zentek** está dando los últimos toques a NEMAC IV THE DIRECTOR´S CUT, que incluirá nuevos niveles aún más bonitos y detallados que el original.



Además se han incluido nuevos enemigos, armas y escenários para que tengáis juego para rato. Al igual que ocurría en el primer juego, podremos utilizar cualquier tipo de tarjeta gráfica con el fin de dotar de mayor velocidad y suavidad al juego que estará optimizado para *Power Amiga*.

EL C.U.A.E. YA SE ENCUENTRA EN INTERNET

EL club de «amigueros» más importante de **España**, el **C. U. A. E.** (antes C. U. A.) ya tiene página propia en **Internet**. En ella os podréis informar de todo lo referente al club e inclu-

TOP PLATAFORMAS

Juego	Compañía / Formatos	Nota
FIRE AND ICE	GRAFTGOLD • A500, A1200, CD32	94
SUPER FROG	TEAM 17 • A500, CD32	92
KID CHAOS	GREMLIN • A500	91
MARVIN´S ADVENTURE	21TH CENTURY • A1200, CD32, A4000	90
RAINBOW ISLANDS	OCEAN • A500	90



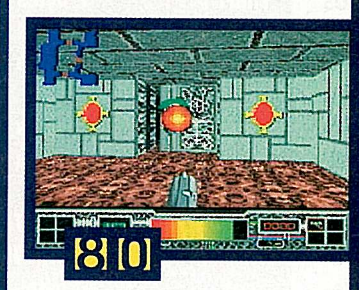



NOVEDADES



MEGATYPHOON

Un matamarcianos como los de antes, con enemigos inmensos, velocidad vertiginosa, dificultad endiablada y una gran «balasera» por parte de los malditos enemigos.



TESTAMENT

Desde Polonia llega este clónico de WOLFESTEIN con prometedores gráficos y gran velocidad que brindará grandes dosis de diversión, violencia y aventura.

DEMO DEL MES



DUST

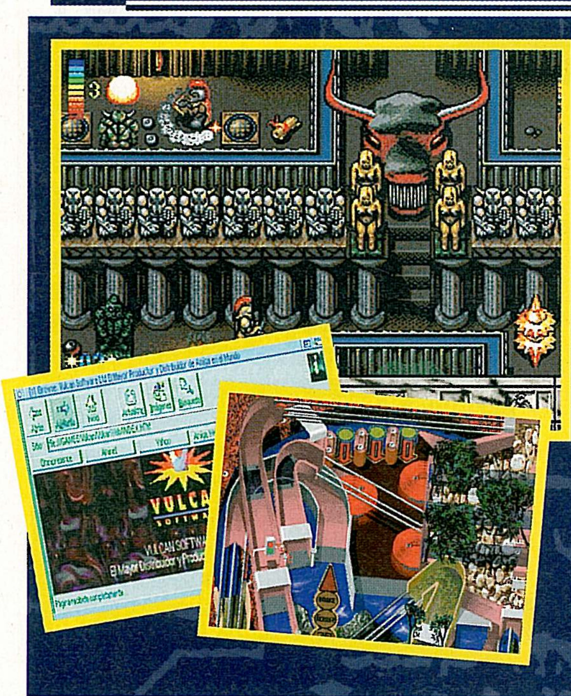
Siguiendo el recorrido por las demos que participaron en Gateway 97 os presentamos DUST, una imaginativa y original demo con algunos efectos nunca vistos, algo difícil hoy en día.

Un mes más seguimos al pie del cañón con noticias frescas e interesantes, porque justo cuando las cosas parecian estar otra vez mal, nuevas e importantes informaciones llegan a los «amigueros» de este país. Si este no es nuestro año, ya no lo será ninguno, ¡A por todas!



NOTICIAS

VULCAN SOFTWARE



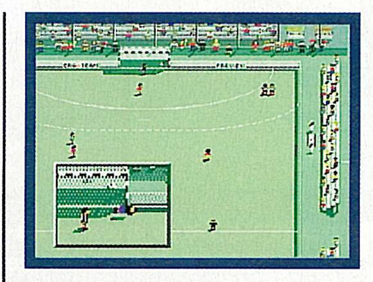
LOS BRITANICOS VULCAN POR FIN LLEGAN A ESPAÑA

Ya os dijimos que la traducción de sus juegos al castellano sólo era la punta del iceberg. Pues bien, la auténtica noticia bomba ya está aquí. Desde mediados de Julio aproximadamente ya se encontrará operativa la sede española de Vulcan, en la que podréis comprar vuestros juegos, ver las últimas demos y todo tipo de información sobre Vulcan. Este servicio funcionará en principio exclusivamente a través de Internet. Para saber cuando está en marcha consultad la página de Vulcan en http://www.vulcan.co.uk.

so daros de alta de manera automática con el solo hecho de rellenar una sencilla ficha. Una gran oportunidad para los que no habíais podido contactar con ellos hasta ahora. La dirección de la página es http://www.readysoft.es/home/rmonton. Esperan las visitas de todos los «amigueros».

NUEVOS EMULADORES PARA EL AMIGA

Parece que el mundo de la emulación está sufriendo un pequeño *revival* en nuestro ordenador, con nuevos emuladores que vienen a sumarse a las últimas versiones de otros aparecidos como SHAPESHIFTER por ejemplo. El primero de éstos es el famoso AMAME o *Amiga Multi Arcade Emulator*, con el que podréis disfrutar de recreativas como GREEN BERET, COMMANDO o GHOST´N ´GOBLINS. El único problema es que de momento no está muy optimizado y necesitaremos un 68060 para poder jugar a buena velocidad. El otro aparato emulado es nada menos que la ***NES***, con dos emuladores distintos (DARKNES y ANES), de los que tan sólo el último funciona a una velocidad aceptable. Todos ellos se encuentran en **Aminet** y en distintas direcciones de Internet dedicadas al tema.



EL FUTBOL SALA LLEGA A TU SALITA DE ESTAR

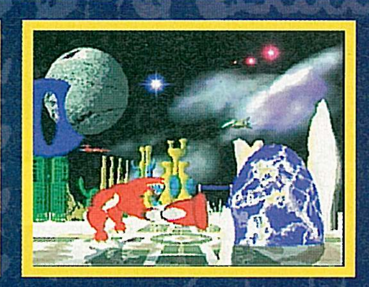
Croteam, los autores de FOOTBALL GLORY, ya tienen lista la versión *indoor* de este famoso juego con interesantes novedades. En él podremos editar los equipos y jugadores, además de poder elegir cinco tipos de campo distintos. No pueden faltar, cómo no, las famosas y divertidas animaciones humorískas que poseía el original. El juego será lanzado si no falla nada en unos días por **Vulcan Software**, lo que significa que estará en nuestro idioma y que lo podréis comprar desde nuestro país.



OLOFIGHT







UNA LUCHA POR EL FUTURO DEL UNIVERSO LEJANO

Buscando en Internet, más exactamente en el archivo de ficheros para Amiga más grande del planeta (alias Aminet), nos hemos encontrado con las pantallas de más de un juego interesante. Ahora le toca el turno a un prometedor beat-em´up con ambiente galáctico. OLOFIGHT posee unos impresionantes gráficos y fondos detallados que denotan un gran trabajo de los grafistas. El juego está ambientado en el espacio, y los personajes son extraños alienígenas y monstruos.

WENDETTA

En los últimos meses hemos podido disfrutar de juegos de los géneros más variopintos, todos con una gran realización técnica, pero ninguno tan espectacular como éste. WENDETTA 2175, es un matamarcianos de Vortex Design que puede dejaros helados. Lo que primero os destacaremos, y para comprenderlo sólamente tenéis que mirar las pantallas, son los gráficos, que se vuelven increíblemente espectaculares en las secuencias en 3D y en las intros. El juego alterna dos perspectivas, la típica horizontal, y otra tridimensional. Esta última al principio parece una copia de SUPER STARDUST, aunque mejora con creces al original, ya que los efectos de despalzamiento del túnel son mucho más variados y espectaculares yendo en más de una dirección. Lo único negativo es la excesiva dificultad del juego, y nos resultará prácticamente imposible llegar a finalizar este trepidante arcade para dos jugadores simultáneos. Un divertido juego en CD-Rom exclusivamente para ordenadores con chip AGA.

A1200

WORK BENCH	3.1
Nº DISCOS	CD
RAM	4 Mb
INSTALABLE	SI

94	GRAFICOS
90	SONIDO
89	MUSICA
89	JUGABILIDAD
90	GLOBAL

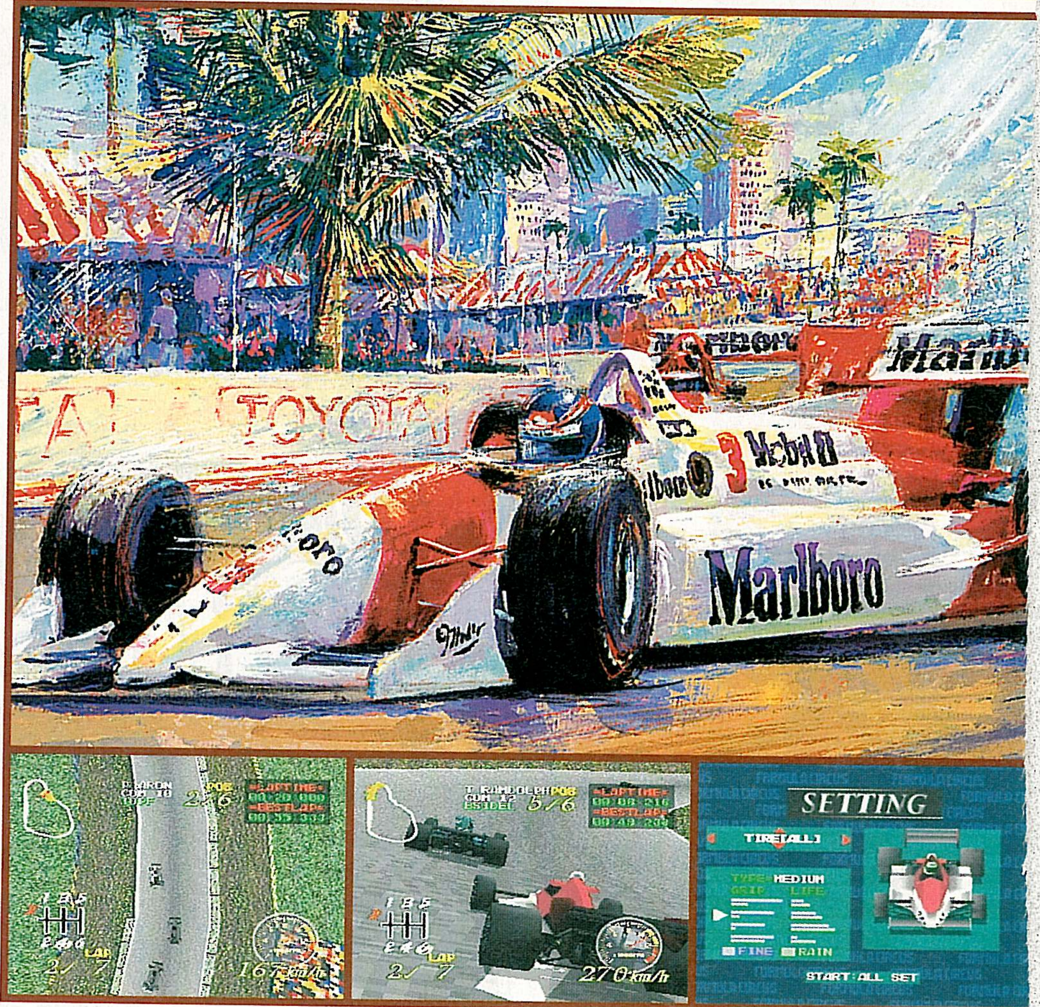
No todos los días se ven matamarcianos como éste, y es una buena oportunidad para demostrar que nuestro ordenador está muy por encima de cualquier consola de 16 bits.

A PIE DE PISTA

LA LLEGADA DE FORMULA CIRCUS A PLAYSTATION SUPONE UNA MUESTRA MAS DE LA CONTINUA INCORPORACION DE TITULOS CLASICOS A LOS 32 BITS DE SONY. AUNQUE LA SAGA F1 CIRCUS NO DIGA DEMASIADO A LOS USUARIOS ESPAÑOLES, ES UNA DE LAS MAS POPULARES EN EL MERCADO JAPONES. PRUEBA DE ELLO ES LA MUESTRA DE VERSIONES QUE OS OFRECEMOS ESTE MES, EN LA QUE SE MUESTRAN JUEGOS DE PC ENGINE (TARJETA Y CD ROM) Y SUPER NINTENDO.



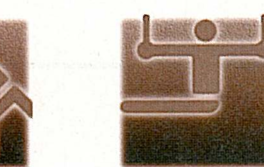
FORMULA CIRCUS



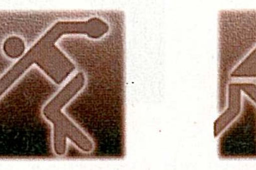
FORMULA CIRCUS es la nueva apuesta de **Nichibutsu** para los 32 *bits* de **Sony**. Este título cuenta con el respaldo de una saga con un gran índice de popularidad en el mercado japonés. Los antecedentes del mencionado juego pueden encontrarse en consolas tan diversas como ***PC Engine*** (*HuCARD* y *S. CD ROM2 SYSTEM*) y ***SNES***. La característica de toda la saga es la utilización de una cámara aérea para seguir las carreras. Esta perspectiva muy habitual en otros títulos del mercado japones (como la saga rival F1 GRAND PRIX de **Video System**), no ha traspasado nuestras fronteras. Así, los usuarios españoles no han podido disfrutar de ningún cartucho de fórmula uno con la mencionada perspectiva para consolas como ***SNES***. La aparición de los nuevos soportes supera con creces la concepción visual de los juegos de motor, ofreciendo una gran variedad de vistas. De todas formas, **Nichibutsu** ha

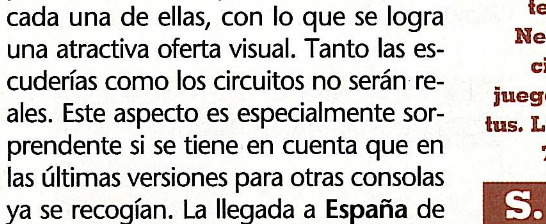









PLAYSTATION



Con FORMULA CIRCUS uno de los títulos clasicos del mercado japonés hace su debut para PlayStation. El compacto de Nichibutsu mantiene, entre otras, la perspectiva aérea que ha caracterizado a toda la legendaria saga.

querido mantener el sello de la saga incluyendo una cámara aérea entre otras cuatro posibilidades más. Además, es posible utilizar dos planos distintos con cada una de ellas, con lo que se logra una atractiva oferta visual. Tanto las escuderías como los circuitos no serán reales. Este aspecto es especialmente sorprendente si se tiene en cuenta que en las últimas versiones para otras consolas ya se recogían. La llegada a **España** de este título sigue siendo una incógnita.

En 1991 aparece F1 CIRCUS para PC Engine. En ese momento nadie podía predecir que fuera a convertirse en una saga tan numerosa. Su perspectiva aérea se convirtió en el sello de toda la serie.



F1 CIRCUS

PC ENGINE

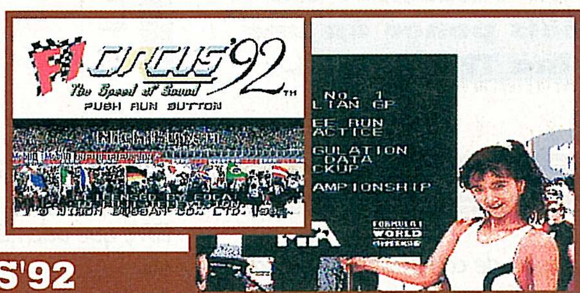
Un año después, Nichibutsu vuelve a la carga con la segunda entrega también para PC Engine. Las variaciones fueron muy escasas, centrándose fundamentalmente en una presentación más cuidada.



F1 CIRCUS'91

PC ENGINE

La Expo de Sevilla coincidió con la tercera parte en PC Engine. Se sigue mejorando la presentación y se modifican los iconos para controlar la velocidad y las marchas. Además, aparecen pilotos reales.



F1 CIRCUS'92

PC ENGINE

También fue 1992 el escenario de otra versión. El nuevo programa supuso el primer compacto de la saga, y también el inicio de una colaboración con el equipo Lotus. Técnicamente muy pocas novedades.



F1 CIRCUS SPECIAL

PC ENGINE SUPER CD ROM2 SYSTEM

La saga que nos ocupa no sólo ha tenido representantes para las consolas de Nec. Así, para SN apareció, también en 92, otro juego colaborando con Lotus. La utilización del modo 7 fue lo más novedoso.



S. F1 CIRCUS LIMITED

SUPER NES













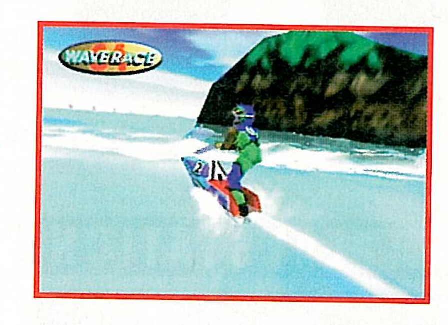



LINEA

¡Vaya calor! Y nosotros sin vacaciones... todavía. Ya sé que muchos de vosotros estaréis agobiados por la inminencia de los exámenes de fin de curso, pero también es cierto que una buena forma de relajarse y de descansar vuestras maltrechas meninges es echaros una partidita a vuestro juego favorito. ¿Que no sabéis qué juego adquirir? Pues escribidme a: SUPER JUEGOS, O´Donnell 12, 28009 MADRID. No olvidéis poner en una esquina THE SCOPE.

PREGUNTA DEL MES

Algunos de vosotros me hacéis referencia a la continua bajada de precios de las consolas, y me preguntáis hasta cuándo es conveniente esperar hasta que bajen del todo. Mi opinión es que éste es el mejor momento para adquirirlas, ya que están a un precio más que competitivo y no creo que bajen demasiado más. Además, aunque bajen dentro de medio año, ¿creéis realmente que por 4 o 5 mil pesetas vale la pena estar sin jugar tanto tiempo? Además, con las series baratas de las consolas podréis darlas de «comer» con poco dinero y con juegos realmente colosales. Así que resumo, no esperéis más y corred a las tiendas para subiros en el carro de las consolas de última generación, o si seguís con esa filosofía de esperar para ahorraros unos duros, cuando os decidáis a ello quizá ya haya nuevos proyectos.



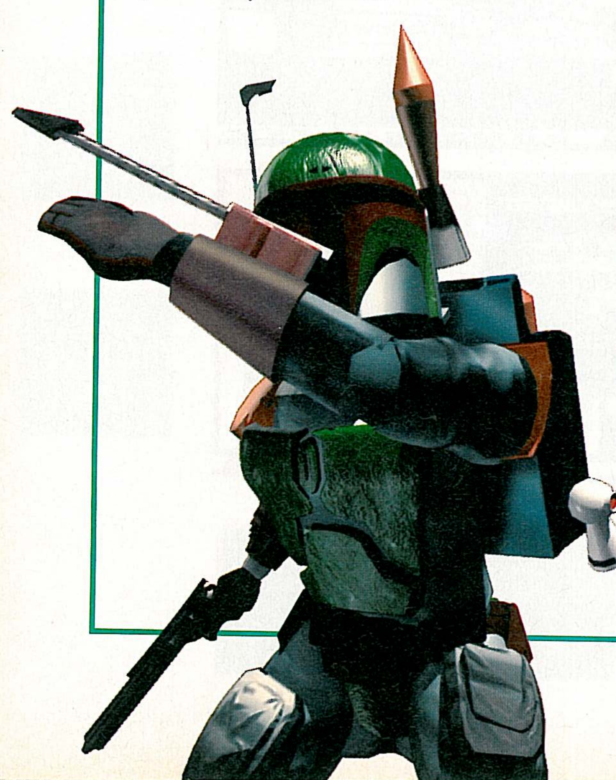
HASTA LUEGO, LUCAS

*Acabo de comprarme una **PlayStation** y tengo unas cuantas preguntas:*
1) ¿Cuál de estos shoot´em-up me recomiendas, DARK FORCES, FINAL DOOM, TENKA, HEXEN o EXHUMED?
2) Quiero comprarme un juego de fútbol, y no se si quedarme con el ISS PRO o el FIFA 97. El ISS PRO está muy bien, pero al ser sólo selecciones prefiero el FIFA, que además se pueden crear jugadores.
3) ¿Qué aventura gráfica me recomiendas?
4) ¿TOMB RAIDER, LITTLE BIG ADVENTURE o EXCALIBUR 2555 A. D.?

Lucas García, Móstoles.



Pregunta sin miedo... 1) EXHUMED el primero, FINAL DOOM después y DARK FORCES el tercero.
2) A mí me gusta más el ISS PRO, pero tú mismo te has respondido. Si tienes claro lo que quieres, vete a por tu FIFA.
3)BROKEN SWORD es realmente bueno, te lo aseguro.
4) TOMB RAIDER sin ninguna duda.



OTRO DE LOS NUEVOS

*Soy un reciente poseedor de una **PlayStation**, y creo que podrías resolverme algunas cosillas:*
1) ¿Qué juego es mejor, GOAL STORM o INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE?
2) ¿Se puede considerar que he conseguido acabarme el gran PORSCHE CHALLENGE si me he pasado la version corta, larga y la interactiva?
3) ¿Qué juego crees que será mejor, INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO o INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64?
*4) ¿Crees que saldrá algún juego bueno o muy bueno de motos superbikes para **PlayStation**?*

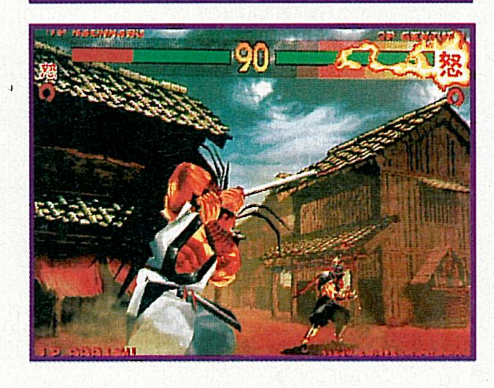


*5) Quiero saber por qué han sacado **Memory Card** pudiendo poner passwords en todos los juegos.*
Espero que no te haya sido difícil contestar mis preguntas.

Albalat del Sorels, Valencia

Enhorabuena por tu compra, y un tirón de orejas por tu caligrafía. 1) INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE es mucho más divertido, pese a ser calcado a los de 16 *bits*.
2) Aún te faltan algunos secretillos.
3) Cada uno tiene sus virtudes. Técnicamente el de ***Nintendo 64*** es mejor, pero ambos son igual de divertidos.
4) MOTO RACER será la bomba, pudiendo elegir entre motos de cross y motos de circuito. Lo que no sé es si las motos son de 750 cc, la cilindrada típica de las *superbikes*.
5) Porque además de ser más cómodo, hay juegos que son casi imposibles de meter todos sus datos en un *password*, como TRANSPORT TYCOON.

RUMORES DE VERANO



Espero que te agraden mis preguntas, y de paso, saluda a toda la peña que trabaja contigo.
*1) En el número 61, en Mayo del 97, en la página 10 colocasteis en la sección de rumores de **Internet** una tal **Neo Geo 64** cuando anunciabais KING OF FIGHTERS´ 97. ¿Es una consola nueva o un simple error?*
*2) El otro día conecté mi **Mega Drive** y escuché unos ruidos bastante extraños. Al conectar un juego me encontré con las imágenes en blanco y negro. ¿Qué crees que puede ser?*

Antonio Guzmán López, Sevilla

EL TERMOMETRO

CALIENTE:
■ TERRANIGMA, una de las últimas joyas para Super Nintendo.

TEMPLADO:
■ las novedades en general, nada comparables a las de otros meses.

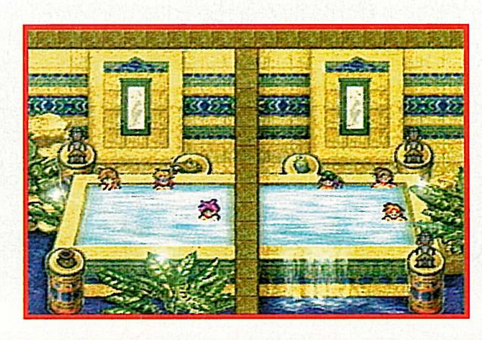
FRIO:
■ Los exámenes y las consolas, una pareja no muy bien avenida.

Tus saludos han sido transmitidos. 1) Por ahora sólo va a ser sólo recreativa y SAMURAI SHODOWN 64 será su primer juego. La versión consola todavía es una incógnita.
2) Tiene toda la pinta de ser un fallo del propio cable o de la entrada de tu televisión o de la salida de consola.

LOCURAS CUERDAS

*Tengo una **PSX** y mis juegos favoritos son los de rol: 1) ¿Es una locura comprarse el FFVII en japonés? ¿Crees que ZELDA 64 será mejor?*
*2) ¿Cuáles son tus RPG favoritos de **PSX**?*
3) ¿Sabes algo de BREATH OF FIRE III?
*4) ¿**N64** tendrá más RPG que **PSX**?*
*5) Se rumorea que **Enix** VA A TRABAJAR EN **PSX**. ¿Sacarán DRAGON QUEST en **PSX**?*
*6) ¿Es cierto que va a salir el SAMURAI SHODOWN RPG en **PSX**?*
7) ¿Será bueno VANDAL HEARTS? ¿Mejor que SUIKODEN?
8) ¿Conoces un juego llamado ALUNDRA? ¿Podrías ayudarme?

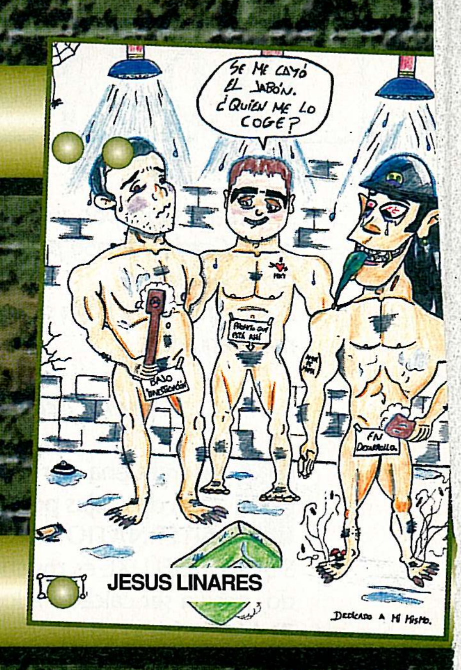
Raúl Cruz Maestre, Sevilla



Dispara que ya me he puesto el casco. 1) Si no tienes un vecino de **Osaka**, sí. Además hay bastantes probabilidades de que salga en castellano. No he visto el ZELDA, así que no voy a ofrecer una opinión de un juego sin tener suficientes argumentos. Eso sí, con que se parezca al de ***Super Nintendo***, me basta y sobra.
2) SUIKODEN, WILD ARMS, FINAL FANTASY VII, las dos partes de ARC THE LAD y VANDAL HEARTS.
3) Que está a punto de salir en **Japón**.
4) No creo.
5) Sí, va a trabajar para ***PSX***, ***Saturn*** y ***Nintendo 64***. DRAGON QUEST es uno de los proyectos.
6) Sí, y está a punto de salir en ***PSX*** en ***Saturn*** y en ***Neo Geo***.
7) Técnicamente es más brillante VANDAL HEARTS, pero globalmente es superior SUIKODEN.
8) Lo conozco, pero yo tampoco tengo un vecino de **Osaka**, así que estoy como tú.







JESUS LINARES

CO

Este mes os habéis pasado. Además de no mandarme casi dibujos, vuestras cartas han disminuido, no en número, pero sí en imaginación. Sé que muchos estáis de exámenes o cosas más o menos similares, pero os animo a que me deis caña, que además de ser saludable, relaja. Animo ineptos.

SUPERGOLFO

EL CUATRO PESETAS

*Es la primera vez que escribo, y supongo que no la última. En estos meses he descubierto que la gente ya no se mete contigo, sino con los pobres redactores que no pueden defenderse y que ya tienen bastante con tener que aguantar tu careto y olor corporal. No me extraña que **The Punisher** no deje de gritar cada vez que te ve sin la bolsa de papel que utilizas normalmente por la calle para que los «pikoletos» no te arresten. ¿Es que la gente te tiene miedo? Si es así me parece patético. Quiero poner remedio a este acto de cobardía, y además entrenarte un poco, que estás muy flojo. ¡Ah!, lo siento por ti, pero por mucho que te metas con mi novia nunca podrás expresar ni con tu pluma, ni con tus verbos lo horripilante de su ser. Te preguntarás por qué soy su novio... Pues sigue preguntándotelo, yo no voy a resolver tus cuestiones.*
1) ¿Por qué te gusta Nancho Novo y los Castigados sin Postre, por su música, o por alguna extraña atracción que te crea verle tocar La Flauta de Bartolo (que tiene un agujero sólo)?
2) ¿Qué ocultas debajo de la bacinilla que llevas en la cabeza? ¡Sorpréndeme!
3) Quiero reconocer el gran corazón que tienen las personas directoras de la revista, al recoger a gente como tú e intentar reconvertirla dándole un empleo, un sueldo, y una página entera para que escriba lo que le de la gana.
*4) ¿Qué tal tu novia? ¿Sale ya de casa o le siguen confundiendo con **Santiago Segura**? ¿Ya está harta de que le pidan autógrafos, verdad?*
Hasta aquí he llegado. Como ya habrás averiguado, soy más duro que seis pesetas. Puede que algún día recibas un paquete de mi parte. Cuando lo abras, mantente alejado de la gente que quieres. Sólo voy a por ti.

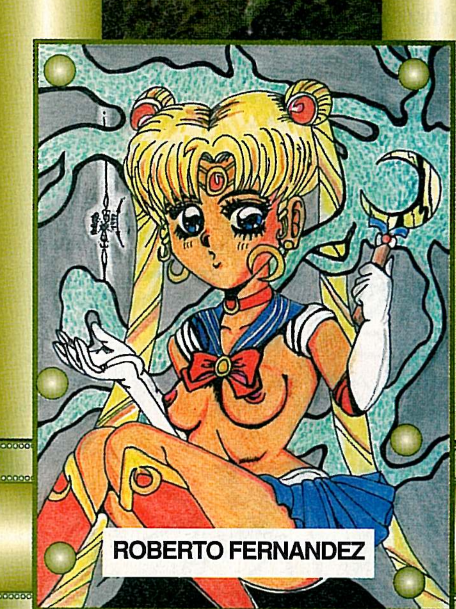
XTR, La Coruña

Bueno, bueno. Ya tenemos aquí entre nosotros al típico mediocre que, como su existencia es más patética que la de una ladilla, intenta adquirir mediocridad con su pedorresca dureza. La gente sólo tiene miedo de encontrarte por la calle y que se les caiga algo, ya que eres todo un experto en jugar al guá con efebos púberes. No te preocupes, con tu novia no me meto. En primer lugar porque relacionándose contigo la sarna la tiene asegurada, y en segundo lugar porque jamás me ha interesado la fauna alienígena.
1) Vaya, la primera en la frente. Para que te enteres, puercoespín hermafrodita supuroso, la célebre canción La Flauta de Bartolo es de Pabellón Psiquiátrico, y no de Nancho Novo. Enhorabuena, has hecho el ridículo más lamentable... Aunque a eso ya estás acostumbrado cuando te quitas la ropa.
2) Pues, de arriba a abajo, una sedosa melena morena lavada con perlán. Más abajo un cerebro hiperproporcionado, capaz de acometer con éxito cualquier contingencia mundana. Tú, en cambio, debajo del pelo sólo tienes nidos de piojos y un hueco con un cartel que pone «se alquila».
3) Más mérito tiene tu madre, que adoptó como Tamagotchi una garrapata como tú, que se alimentaba de las colillas de los ceniceros de los bingos. De hecho, cuando te daba el pecho (pecholobo diría yo conociéndola), la gente te daba «leches» con un matamoscas pensando que eras un seborreico insecto.
4) No tengo novia, me sobran con las vuestras. La tuya por supuesto no, uno no es muy escrupuloso, pero el bestialismo no me atrae.
En fin, ya te gustaría ser, o mejor dicho, tener algo duro. Ya tengo paquete, gracias, sigue conservando el tuyo en el interior de tu padre.

CRETINO ABANDONA EL VINO Y EL PINO DE CONSTANTINO

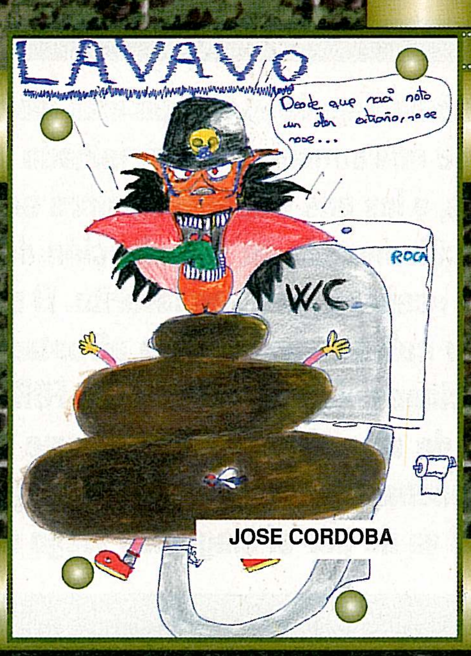
*Hola **SUPERGOLFO**. He decidido escribirte desde mi cubo de basura por no entregarte la carta personalmente en el tuyo, ya que huele a **The Punisher**. Con esto intento que la plebe reafirme lo patético de tu existencia, un personaje al cual se le quedó la palangana que utilizaba para desahogarse pegada a la cabeza (realmente decidió no quitársela para no mostrar un gran almacén de nieve). Un personaje que sufrió un grave acoso sexual por parte de su familia y ahora arremete contra otras. Un personaje que no se lava un diente para que parezca de oro...*
1) Llegaste hasta este puesto después de superer un durísimo examen eliminatorio: 2 + 2. ¿Cuál es tu secreto?
2) ¿Es verdad que veías Osados para admirar el cuerpo escultural del presentador?
3) ¿Y el poster que tenías de Paco Lobatón en top-less?
4) ¿No te parece un poco guarro eso de fregar el suelo con las babas que se te caen al ver a tu abuela?
5) ¿Sigues dirigiendo tu empresa «Negros a Domicilio»?
Te dejo, he quedado con tu madre. Volveré.

Ubeda, Madrid


ROBERTO FERNANDEZ



CLAUDIA FERNANDEZ



JOSE CORDOBA


PACO BELLAS

NSULTORIO internecio

Me alegra que reconozcas que no eres sino un excremento de gallina alojado en un cubo de basura infecto, yo mismo no te habría descrito mejor. ¿Cómo adivinaste que a necios como tú los recibo también en un basurero? Me asombra tu perspicacia. La palangana de mi cabeza formaba parte de la vajilla que usáis en tu casa, y prefiero tener caspa que un zoológico de insectos como el que tienes tú en tu cabellera. El único acoso sexual que recuerde era el de tu padre, que me atormentaba desde que Fuchi, tu caniche, no le hacía caso. Mis dientes están así desde que tu novia me besó aprovechando que dormía.

1) Sí, fue una dura prueba. Consistía en dos con tu madre y dos con tu hermana y sin vomitar. Lo conseguí gracias al yoga y la meditación trascendental.

2) Tú, en cambio, veías al feo de los Calatrava y te ponías peor que un mono en celo.

3) Es algo curioso. Cuando puse ese poster **Paco Lobatón** lucía abrigo de marta, traje de pana, camisa de esparto y camiseta interior Damart, pero mira tu por donde, resulta que tu progenitor puso tanto celo en besuquearlo, lamerlo y frotarse contra la figura del señor Lobatón que consiguió despojarle de todas sus prendas. La última vez que lo ví, sólo le quedaba un tanga de cuero con un paquete de Winston dentro. Si tu padre insiste en tales actitudes amatorias, me veré obligado a despedirle como señora bigotuda de la limpieza. Una cosa es caridad y otra dar cobijo a fetichistas sexuales.

4) Eso pregúntaselo a tu padre de nuevo, que te ha informado mal. No es mi abuela, es Abuelle McPherson, a la que jocosamente la llamo así en la intimidad debido a los años que me saca. Lo que me limpia tu padre no son babas mías, sino de ella cuando me ve salir de la ducha en toalla. La tengo loca.

5) Tu madre, mi única cliente, los dejó a todos secos. Ahora trabajan de eunucos en un yacuzzi andrógino. Ya me dijo mi madre que tenía que poner las herraduras a un pony. Espero que no te haga daño.

ESPERPENTO DE MOMENTO

¡Hola golfo! ¿Así que te hace ilusión que te escriba, eh? Pídeme que lo haga y lo haré. Allá van mis preguntas.

*1) ¿A qué se puede deber ese vicio de **The Punisher** por los potitos Nestlé? Por cierto, ¿qué tal su **Amiga**?*

*2) ¿Cómo puede ser que **Ronaldo**, con lo feo que es, ligue tanto y traiga de cabeza a las nenas mientras yo, que no estoy nada mal, casi no ligo y no traigo de cabeza a los tíos?*

*3) ¿Y **Skywalker**? ¿Dónde se ha metido? ¿Por fin es un Jedi? ¿O se ha ido al caribe con Curro?*

*4) ¿Por qué no me puedes dar tu dirección personal? ¿Y la de **Olga Medina**?*

*5) ¿Es guapa **Ronaldinha**?*

P.D. Insisto en que soy una chica, no creas lo contrario. Te agradecería que publicaras esta carta, aunque como ejemplo de lo que no se debe hacer. Adiós, chato.

Cristina Fernández, Soria

Sí, es cierto, me hace ilusión. Sigue escribiendo.

1) Está hecho todo un deportista, y precisa de alimentación nutritiva que le repongan de los esfuerzos diarios que realiza en busca del cable perdido. Cualquier momento es bueno para echar un cable a un ser querido. Su *Amiga* está con telarañas.

2) Pues por varias cosas. En primer lugar su cuenta corriente que destaca tanto sobre las demás como su cortacesp... digo sus piños. En segundo lugar puede ser tu aliento y que quizá cuando digas que no estás nada mal te refieras a de rodillas para abajo. Con unos pies bonitos no se liga mucho. Lleva el caso al **Tribunal de La Haya.** Y no porque te lo vayan a solucionar, sino porque por la popularidad que adquirirías es posible que te ligues a algún entomólogo.

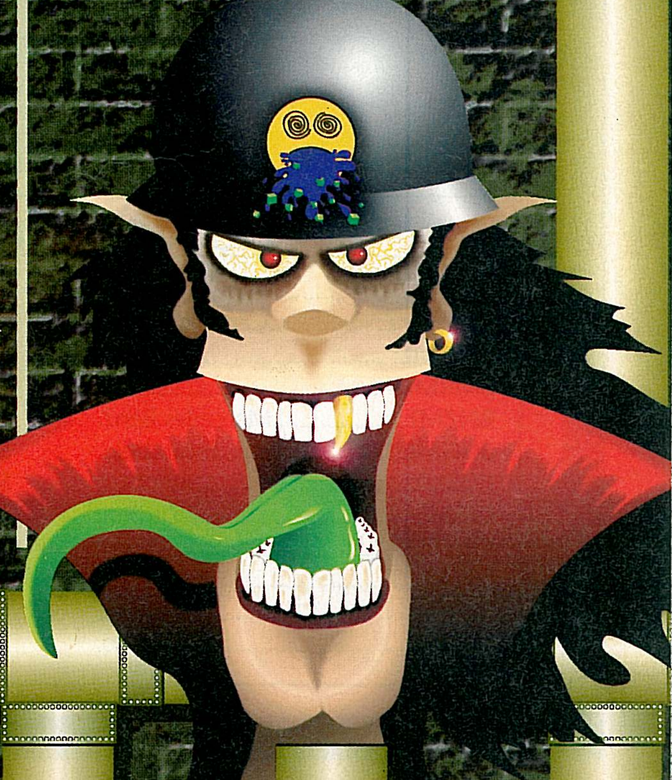
3) **Skyketchup**, aquel insigne redactor panza, lleva ya tiempo trabajando para una compañía distribuidora de videojuegos. Su panza ha disminuido, y más que un caballero Jedi se parece a Yoda.

4) Si tienes la de la revista, para qué quieres la mía. Las cartas al Golfo sólo las leo yo, por si tienes miedo de preservar tu intimidad.

5) No está mal, tampoco es nada del otro mundo. Mientras no demuestres lo contrario, no sé si chico o chica. O mejor dicho, esperpento. Y chatas tengo pocas cosas. Yo también te quiero.

GOLFOMENSAJES

Ilegible **Herrera**, he visto cosas cutres, pero utilizar de sobre un folio doblado es lo máximo. Tu carta fue también doblada en el interior del water. **Antonio José López**, si esperas que pierda tiempo descifrando tu carta, espérate sentado. Mándala normal, majete. **Kaos**, sugiero que busques novia en los ambientes que frecuentas. Son carillas pero efectivas. **Syndrome**, gracias por tus noticias y trucos, pero creo que te has equivocado de destinatario. Mándaselos a «Bigote Arrocet» **Dremayer**. Señor **Martín Maldonado**, como me pides, te mando un enorme saludo... y un enorme tirón de orejas por tu sosa carta. Sé que lo sabes hacer mejor, anímate. **Alfonso Mucusman**, además de gustarme tu carta, estoy totalmente de acuerdo contigo, excepto en una cosa... ¿Cómo osas decir que yo soy **DOC**? Compararme con ese pitufo zascandil escandaloso es de los peores insultos que jamás he recibido por parte de nadie. Antes prefiero infectarme de peste porcina. **Mákina de Málaga**, ni me has fastidiado ni me gusta tu letra... ni tu carta. Mediocre totalmente... como tu vida. **Super J**, buenísima tu historia. Lo de decir «vuestra poesía» en lugar de «tu poesía» debió ser un fallo del **scopeta**. Le meto la cabeza en la baza de tu parte. **Guachurneims** y **Wimpelrinkers**, vuestra misiva es tan patética como vuestros nombres. **Miguel Angel** y **Pedro**, vuestra carta la guardo para el mes que viene.





POR R.DREAMER

Por fin ha llegado el tiempo más idóneo para ponerse a los mandos de una consola. Han terminado las clases, al menos para algunos, y los que trabajan siempre encontrarán una excusa, como la archiconocida en la redacción de ir a buscar un cable, para darle «caña» a su juego favorito. El calorcillo y los días largos nos hacen cobrar fuerzas para afrontar las esperadas y merecidas vacaciones. Juegos como NEED FOR SPEED 2 son una buena manera de divertirse y entretenerse con los amigos. Aquí tenéis una buena ensalada de sus trucos para añadirle nuevos alicientes al ya de por sí magnífico juego de Electronic Arts.

PLAYSTATION



• • PASSWORDS • •

Los *passwords* que te damos a continuación contribuirán a aumentar las prestaciones del sorprendente NEED FOR SPEED. Además del circuito de **Monolithic Studios**, hay un magnífico truco para aumentar el número de cámaras y la espectacularidad de las carreras. Mientras el juego está cargando una carrera, mantén apretados, L1, L2, R1, R2, CIRCULO, CUADRADO, X y TRIANGULO hasta que la carrera comience. Si ha funcionado, podrás elegir entre multitud de fantásticas vistas diferentes.

• • CIRCUITOS • •

SHOTME: ....Monolithic Studios.
LDKMTD:............ Proving Ground.
GROWPG:............ Outback.
HTYSBD: ....Northern Country.









• • NUEVOS VEHICULOS • •

POWRUP: ....Super motores.
ARMYME: ....Camión militar.
BEETME: ....Saab.
BMRME: ....BMW.
BNZME: ....Mercedes Benz.
BUGME: ....Escarabajo.
BUSME: ....Autobús.
CITME: ....Citröen.
CRATME: ....Caja.
JEPME:............ Jeep.
LCME: ....Toyota.
LILZIP: ....Ford Indigo.
LIMOME: ....Limusina.
LOGME: ....Tronco.
MAZME: ....Mazda.
OUTHME: ....Letrina.
QUATME: ....Audi Quattro.
SEMIME: ....Trailer.
SNOWME: ....Quitanieves.
TREXME: ....T-rex.
VANME: ....Van.
VOVME: ....Volvo.
WAGOME: ....Diligencia.
YJME: ....Jeep.



SPIDER

PLAYSTATION



• • PASSWORDS • •

Como habrás podido comprobar, SPIDER no es un juego para principiantes. Con esta lista de passwords tendrás acceso a todas las fases del juego, incluidas las fases de bonus como 70's Room o Brian's Folly. Estas sólo aparecen cuando has recogido todos los trozos de CD en las fases anteriores.

LABORATORIO

LAB FLOOR:	1FMLC939GPR8F3BF7KT1
SINKS:	CHMLC939GPR8F3LWGTS3
LAB TOP:	86MLC939GPR8F3VFQ5S4
70'S ROOM:	FW1MC939GPR8F3BF7KT1

FABRICA

BOXES:	FW1MC939GPR8F336DTTS3
CONVEYORS:	BSRMC939GPR8F3VTKKT1
MACHINE ROOM:	WDRQC939GPR8F3LM8S95
TUBES:	8WV5L939GPR8F36DTTS3
BOSS:	8WV5L939GPR8F3G1QJB4

CIUDAD

DOWN STREET:	9WV5L939GPR8F3LRT6S4
BUILDING:	6SXXS939GPR8F3LRT6S4
PARK:	W9PNT839GPR8F3B9LVS3
UNDER STREET:	N7KB3Y19GPR8F3V95HR5
STREET:	N7KB3Y19GPR8F3GGK4T3

LABORATORIO 2

CIRCUIT BOARDS:	Q7KB3Y1LDRTQD3LCQSR3
LAB TOP:	R7KB3Y118H56T1WTY4R4
HARD DRIVES:	S7KB3Y118H56T1TCQSR3
BRIAN'S FOLLY:	T7KB3Y118H56T1FNY4R4
CEILING:	T7KB3Y11I8H56T1TC4LD1
KIP'S BONUS:	68KB3Y118H56T151P6C4
BOSS:	68KB3Y118H56T1TMVM35

MUSEO

CASES:	P7KB3Y19BPR8F3BPFGC3
VOLCANO:	G7KB3Y11GPR8F3BPFGC3
DINOSAUR:	H7KB3Y1QFPR8F3QXSDS4
MODEL CITY:	J7KB3Y1GWPR8F31766D1
TEMPLE:	K7KB3Y1B15S8F3QXSDS4
BOSS:	K7KB3Y1B15S8F3BTQBB4

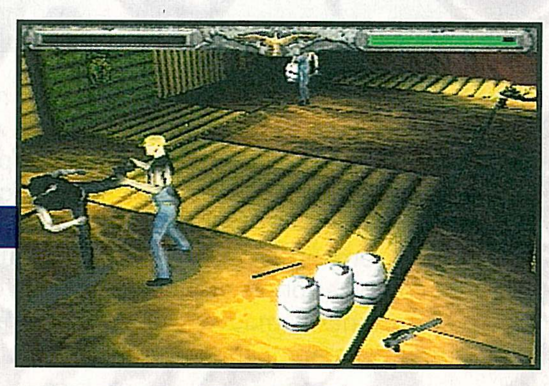
ALCANTARILLAS

WELLS:	V7KB3Y1B15S8F3QS7QC1
THE SEWER:	W7KB3Y1VBVP8F3LC1M95
FOOD CARTON:	X7KB3Y1VLN7BF31CH1C3
UP THE WELL:	YKB3Y1VV16QF3QS7QC1
RYAN'S WORLD:	Q7KB3Y1LDRTQD3VKCDT1

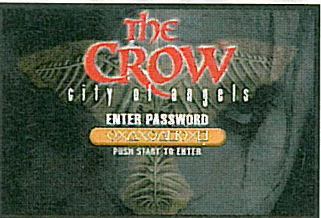
THE CROW

PLAYSTATION

• • INMUNIDAD• •



Este código te permitirá comenzar el juego en el barco, pero con la diferencia de que a partir de ahora serás inmune a los golpes de tus enemigos. La inmunidad estará contigo hasta que alcances la batalla final del juego. Para introducir esta clave, acude a la pantalla de *passwords* y pon esta combinación: CIRCULO, X, TRIANGULO, X, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, CIRCULO, X, CUADRADO. Un aviso, si utilizas este código no obtendrás ningún *password* a lo largo del juego. Ya no tienes excusa que valga para finalizar con éxito este fenomenalmente ambientado *beat´em-up*.



Introduce el código en la pantalla de passwords y obtendrás inmunidad absoluta para El Cuervo.

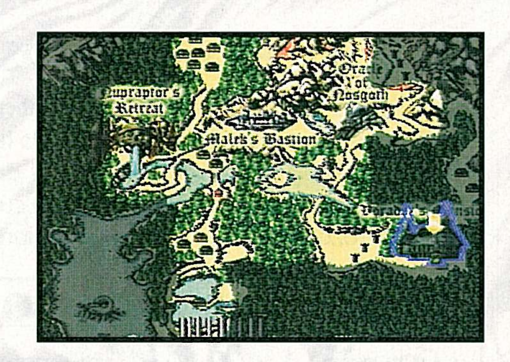


LEGACY OF KAIN

PLAYSTATION

• • VIDEOS, VIDA Y MAGIA • •

A Kain le espera una larga aventura plagada de peligros. Y como no siempre será fácil encontrar sitios o *items* con los que recobrar vida y magia, los chicos de **SUPER JUEGOS** hemos puesto manos a la obra para encontrar una forma sencilla de conseguirlo en cualquier momento del juego. Para ejecutar ambos trucos deberás pulsar *Select* durante una partida e introducirte en el mapa de Nosgoth. Una vez allí pulsa ARRIBA, DERECHA, CUADRADO, CIRCULO, ARRIBA, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA, para rellenar tu vida. Si pulsas DERECHA, DERECHA, CUADRADO, CIRCULO, ARRIBA, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA, conseguirás poner tu magia a tope. Si además quieres obtener todas las secuencias en FMV en el Dark Diary, mientras estás jugando introduce la siguiente combinación: IZQUIERDA, DERECHA, CUADRADO, CIRCULO, ARRIBA, ABAJO, DERECHA e IZQUIERDA.









HEXEN

SATURN

• • MENU OCULTO • •





Para acceder al menú oculto del juego entra en la pantalla de opciones y pulsa ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, Y, Y, Z, Z, A, X, ARRIBA, ABAJO, C y B. Una vez ejecutada esta combinación ve al menú de opciones llamado *Miscellaneous* y comprobarás que tiene una nueva opción llamada *Cheat*. Gracias a ella gozarás de la oportunidad de pasar de nivel, obtener inmunidad e incluso la posibilidad de acceder a un misterioso modo *Link* para dos jugadores como muestra la pantalla que hay aquí abajo.



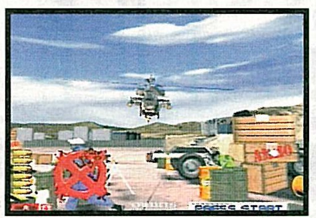


AREA 51

PLAYSTATION

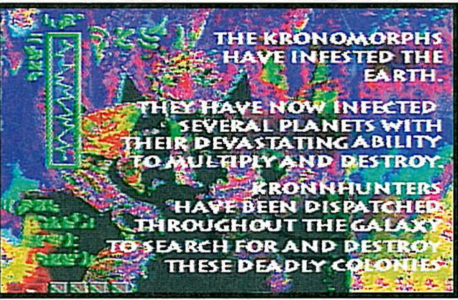
• • NUEVO MODO DE JUEGO • •







Gracias a este maravilloso método podrás cambiar totalmente el objetivo del juego y liquidar impunemente a los miembros del equipo STAAR. Desde el comienzo del juego dispara únicamente a los primeros tres miembros del equipo STAAR que aparezcan en pantalla. Justo después de la *intro* aparecerá uno de ellos animándote a avanzar, otro se lanzará al suelo para esquivar una bomba de un helicóptero y el último pasa andando tranquilamente por la pantalla. Si sólo les has disparado a ellos, sin matar ningún zombie, el juego entrará en el *Kronn Hunter Mode* de forma automática.



GANADORES CONCURSO ADIDAS POWER SOCCER INTERNATIONAL 97

El afortunado ganador de dos entradas para presenciar el partido R. Madrid - At. de Madrid el 14 de Junio en el palco de Sony del Santiago Bernabéu, una Playstation, un multitap y un juego ADIDAS POWER SOCCER INTERNATIONAL '97 ha sido:

RICARDO LOPEZ RUBIO (MADRID)

Los afortunados ganadores de un juego ADIDAS POWER SOCCER INTERNATIONAL '97, un multitap y una memory card han sido:

MIGUEL ANGEL BERNAL MACIAS (TARRAGONA)
FERNANDO BUSTO MORON (LA CORUÑA)
ANGEL CASADO RAMON (CANTABRIA)
CARLOS FONSECA GONZALEZ (SEVILLA)
SERGIO ARANDO MORENTE (JAEN)
DAVID DE LA TORRE AZNAR (ALICANTE)
DIEGO TORRES RODRIGUEZ (MURCIA)
SERGIO FERNANDEZ ALLIKA (VIZCAYA)
MAITE FERNANDEZ ECHEVARRIA (VIGO)
ABEL VILLALBA LOPEZ (MADRID)
LUIS VALDEMORO CIDONCHA (CADIZ)
JORGE LABRADA GARCIA (BARCELONA)
RAFAEL BARALE ANGONO (ALBACETE)
JOSE PANDO ORTIZ (BARCELONA)
JOSE FCO. ALVAREZ POZUELO (ALICANTE)

GANADORES CONCURSO LOST VIKINGS 2

Los dos agraciados con un viaje a Port Aventura para dos personas han sido:

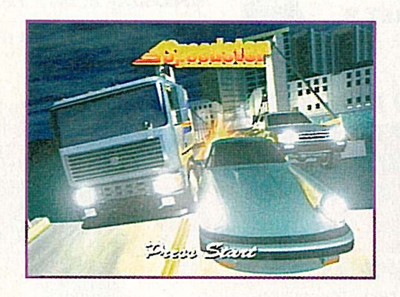
ROBERTO MARTIN FERNANDEZ (ZARAGOZA)
MANUEL APARICIO TIRADO (MADRID)



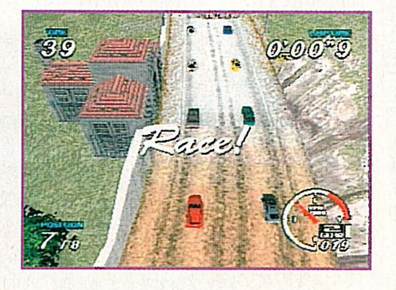


Los afortunados ganadores de un juego LOST VIKINGS 2 y un puzzle han sido:

EVA MARIA CID MARTINEZ (ALMERIA)
GERMAN SAEZ COTINO (VALENCIA)
MANUEL SANCHEZ PARDO (SANTANDER)
JAVIER JIMENEZ CIDRE (VIZCAYA)
FRANCISCO GUIJARRO H. (CIUDAD REAL)



NO TE PIERDAS EN EL PROXIMO NUMERO DE SUPER JUEGOS EL GRAN CONCURSO DE: SPEEDSTER



NOS VAMOS DE COMPRAS

Si quieres anunciarte en esta sección, llama al teléfono (91) 586 35 76









Para anunciarse en esta sección, contactar con el departamento de publicidad
Tlf. (91) 586 33 00
Tlf. (91) 586 35 76



C/PEREZ GALDOS,36 Bajo.
02003 ALBACETE Fax: (967) 505226

967-507 269

¡¡¡ AVISO IMPORTANTE !!!
Si quieres comprar más caro que nadie, y ser el último en tener tu juego, por favor... NO NOS LLAMES



CASTLEVANIA
DARK FORCES
DESTRUCTION DERBY 2
DRAGONS HEART
EXCALIBUR
EXHUMED
LOST VIKINGS 2
FORMULA 1
MECH WARRIOR
MICROMACHINES V3
INDEPENDENCE DAY
ISS PRO
OVERBLOOD
PORSCHE CHALLENGE
RAGE RACER
REBELT ASSAULT II
SUPER PUZZLE FIGHTER
SAMURAI SHODOWN III
SOUL BLADE
SUIKODEN
TENKA
THE CROWN
TOMB RAIDER
V-RALLY
VANDAL HEARTS
WARCRAFT 2



AMOK
BUG TWO
DIE HARD ARCADE
DRAGONS HEART
FIFA 97
FIGHTER MEGAMIX
JUNGLA DE CRISTAL
LOST VIKINGS 2
MANX TT
MASS DESTRUCTION
NBA LIVE 97
PANDEMONIUM
SUPER PUZZLE FIGHTER
SONIC 3D
SOVIET STRIKE
VIRTUAL POOL
TOMB RAIDER
TORIKO
TOSHIDEN URA



CRUIS'N USA
DOOM 64
FIFA 64
INTER. S. SOCCER 64
KILLER INSTINCT
GOLD
MARIO 64
MARIO KART
NBA HANG TIME
PILOTWINGS 64
STAR WARS
TUROK
WAVE RACER
WAR WOODS

ACCESORIOS:
CONTROL PAD
MEMORY CARD
CABLE RF
ADAPTADOR USA/JAP

SUPER NINTENDO

DONKEY KONG 3
DRAGON BALL Z HYPER
FIFA 97
KIRBY'S FUN PACK
KIRBY'S GHOST TRAP
LUFIA II
NBA LIVE 97
STREET FIGHTERS ALPHA 2
TERRANIGMA
WINTER GOLD
WORMS

MEGA DRIVE

BUGS BUNNY
DRAGON BALL Z
FIFA 97
INTER. S.S.S. DELUXE
NHL 97
POCAHONTAS
PREMIER MANAGER 97
SONIC 3D
TIME KILLER
TOY STORY
WORMS



PROFESIONAL
SI QUIERES TENER TODAS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES CON DESCUENTOS ADICIONALES, INFORMATE EN EL TELÉFONO
967-505226

OFERTAS

ACTUA SOCCER - PSX
AIR COMBAT - PSX
CASPER - PSX S.S.
DARK STALKER - PSX
DINO DINI SOCCER - MD
EARTH WORM JIM 2 - PSX S.S.
FIGHTING VIPPERS - S.S.
HI - OCTANE - SS
KILLER INSTINC - SN
MEGA SWIV - MD
NBA GIVE'N GO - S.N.
RAYMAN - PSX
RIDGE RACER - PSX
SEGA RALLEY - S.S.
SKELETON WARRIORS - S.S.
STAR GLADIATOR - PSX
STREET FIGHTER ALPHA - S.S
TEKKEN - PSX
TOSHIN DEN - PSX
ULTIMATE M. K. 3 - MD
VIRTUA FIGHTERS 2 - S.S.
VIRTUA FIGHTER KIDS - S.S.
WIPE OUT - PSX
WORLD WIDE SOCCER - S.S.

CLUB DE CAMBIO
Envíanos tu juego completo (con caja y manual), con una lista de 6 títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno de tus juegos elegidos a tu casa contra-reembolso.
No envíes dinero con tu paquete.
PLAYSTATION Y SUPER NINTENDO 2.000, MEGADRIVE 1.500





IMPORTACION
SONIC JAM
BIOHAZARD
SAMURAI SHO. RPG
MACROSS
ALBERT ODISSEY

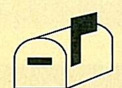


PAL
IS SOCCER PRO 64
IMPORTACION
DARK RIFT
KIRBY'S AIR RIDE
TOP GEAR RALLY
IMAGINEER RALLY
GAMBARE GOEMON



PAL
RAGE RACER
IS SOCCER PRO
IMPORTACION
FINAL FANTASY TACTICS
ACE COMBAT 2
FRONT MISSION ALT.
ROCKMAN X4
SAMURAI SHO. RPG
STREET FIGHTER EX
MARVEL SUPERHEROES

PLAYSTATION
SAGA FRONTIER
TIME CRISIS



DIRECCION:
ARENAL 8 PL.1ª
28013 MADRID Y
BENITO GUTIERREZ 8
28008 MARID



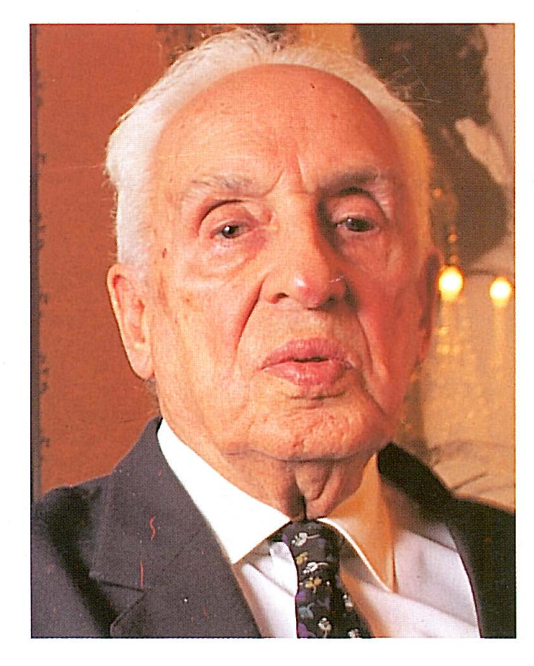
PEDIDOS:
CHOLLO 1: 523 23 93
CHOLLO 2: 549 78 25
U.P.S. ENTREGA EN 24 HORAS

TENEMOS UN AMPLIO SURTIDO DE JUEGOS DE 2ª MANO, CON MÁS DE 500 TÍTULOS EN MASTER SYSTEM, NINTENDO, SUPER NINTENDO, MEGADRIVE, 3DO, SATURN Y PLAYSTATION

¡¡¡ MERCHANDISING JAPONES !!!
MUÑECOS FINAL FANTASY VII, TEKKEN, VIRTUA FIGHTER, STREET FIGHTER, MEGAMAN, TOBAL Y MUCHOS MÁS; POSTERS Y RELOJES



La verdad de la ciencia sólo tiene una cara


Severo Ochoa

Hay revistas que ofrecen conjeturas; otras revelaciones a medias. Algunas sólo las entienden los que las hacen y las hay para los que no llegan. Sólo CONOCER apuesta cada mes por la pura verdad de la ciencia. CONOCER aborda los temas con rigor y con la extensión suficiente para que la revista resulte siempre completa y amena. Los últimos descubrimientos, los avances y lo que invade la actualidad de nuestro tiempo. Tecnología, comunicaciones, multimedia, salud, alimentación, historia, medio ambiente y todas las áreas de información que te interesan están cada mes en CONOCER.

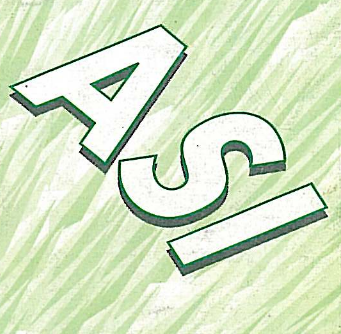
NUMERO DE JUNIO
¡YA A LA VENTA!





Una publicación mensual de Ediciones Reunidas/Grupo Zeta

EL FUTBOL ES ASI

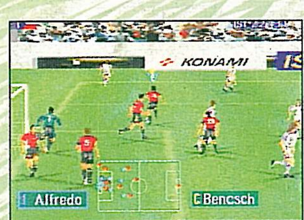



DISFRUTA DEL DEPORTE REY CON LOS MEJORES JUEGOS DE FÚTBOL DE LA MANO DE KONAMI





SUPERJUEGOS
"ISS PRO es el juego que mejor ha sabido reflejar las mil y una situaciones del fútbol"
PUNTUACIÓN: 95











SUPERJUEGOS
"Este cartucho se adelanta a su tiempo, y tardará bastante en aparecer otro que lo supere"
PUNTUACIÓN: 96

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

NINTENDO 64

KONAMI®


C/ Orense 34. 28020 Madrid.
Tel. (91) 556 28 02. Fax. (91) 556 28 35



"INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE" YA ESTA DISPONIBLE PARA: SNES, MEGADRIVE Y PLAYSTATION